DECODER

2395

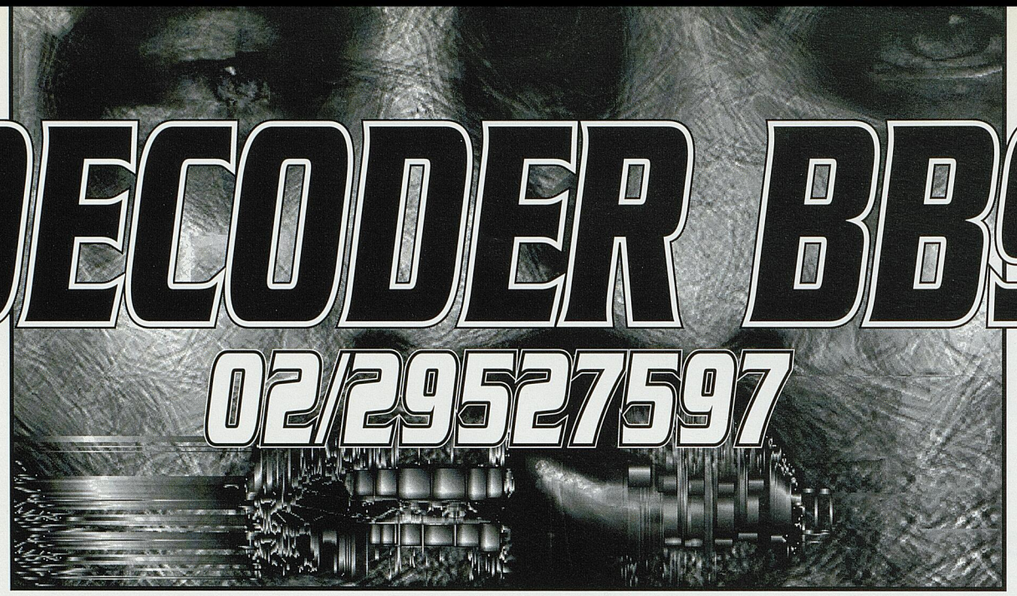
RIVISTA INTERNAZIONALE UNDERGROUND

ITALIAN CRACKDOWN

TRAVELLERS

MIKE DAVIS
SCRITTURA RADICALE
HACKING
RHEINGOLD
MUD
STERLING
LSD
BAD TRIP COMIX

ShaKe
EDIZIONI
UNDERGROUND



DECODER BBS

02/29527597

Aperta dalle ore 14 alle ore 8 del mattino

300-14400 Baud, 8, 1, N

Aree files:
Computer UndergrounD, Phrack, programmi freeware e shareware, Realtà virtuali a basso costo the best of InterNet, Grafica

Aree messaggi:
CyberPunk, Realtà Virtuali, Centri Sociali, AIDS, Telecomunicazioni e aree tecniche varie

Nuova apertura:
Area file di testo internazionale sulla questione del copyright

ALTRI NODI DELLA CYBERNET:

Senza Confine, Macerata -0733-236370 (65:1000/1)
ARABESqUE Telematica, Ancona -071-2801324, 2801319 (65:1000/2)
Overflow, Bergamo -039-35-400765 (65:1000/4)

Hacker Art, Firenze -055-485997 (65:1100/1)
Niente per caso, Pisa -050-531031 (65:1100/2)
SubWay Access, Livorno -0586-82478 (65:1100/3)
The Wizard BBS, Firenze -055-8735113 (65:1100/5)

Rendez Vous, Milano -02-33105756 (65:1200/2)
Milano Futura, Milano -02-2578322 (65:1200/3)
Fast Enough, Como -031-301457 (65:1200/5)
Kabirya BBS Milano NEWS, Milano -02-2550480 (65:1200/6)

BITs Against The Empire, Trento -0461-980493 (65:1400/1)
Alchemist's Nest, Udine -0432-851200 (65:1400/3)

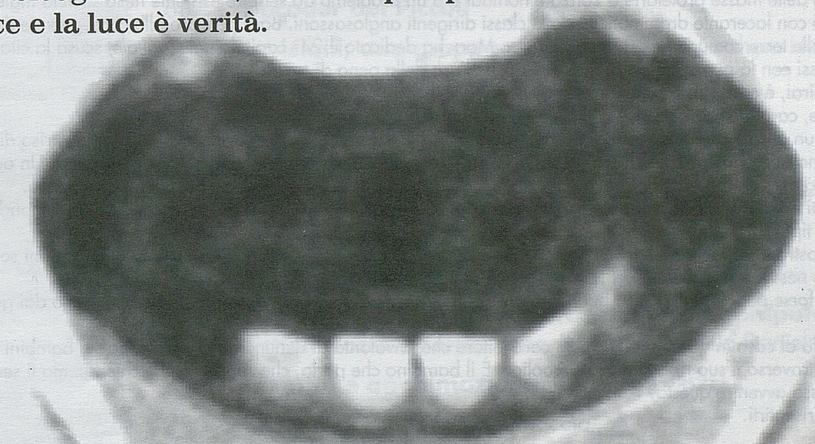
EXTREMA, Teramo -0861-413362 (65:1500/1)

Cyber Nest BBS, Cassano Murge BA -080-776273 (65:1600/1)

New Generation BBS, Bologna -051-6257101 (65:1800/1)

CuBe, Genova -010-3762155 (65:2000/2)
PEGASUS, Cuneo -0172-55674 (65:2000/3)

Io sono un uomo invisibile. Maledetti ragazzi, sono tutti uguali. No, non sono uno spettro, come quelli che ossessionavano Edgar Allan Poe; e non sono neppure uno di quegli ectoplasmi dei film di Hollywood. Un altro è stato preso oggi, è su tutti i giornali: "Adolescente arrestato nello scandalo del crimine informatico". Sono un uomo che ha consistenza, di carne e ossa, fibre e umori, e si può persin dire che posseggo un cervello. Ma avete mai, nelle vostra psicologia da tre soldi e nel vostro tecnocervello del 1950, guardato oltre gli occhi dell'hacker? Sono semplicemente invisibile perché la gente si rifiuta di vedermi. L'invisibilità di cui parlo si verifica per la speciale disposizione degli occhi di coloro con i quali vengo a contatto. E poi è successo... si è aperta una porta su un mondo... correndo sulle linee del telefono, come l'eroina nelle vene di un drogato, un impulso elettronico viene spedito, cerco un rifugio... trovo una BBS. "È qui... qui è dove io sono..." Dipende dalla struttura dei loro occhi interni, quelli cioè coi quali, attraverso gli occhi corporei, guardano la realtà. Questo ora è il nostro mondo: il mondo dell'elettrone e del commutatore, la bellezza del baud. Il mio buco è caldo e pieno di luce. Sì, pieno di luce. Dubito che in tutta New York ci sia un posto più splendente di questo mio buco, Broadway compresa. Noi esploriamo... e voi ci chiamate criminali. Noi cerchiamo la conoscenza... e voi ci chiamate criminali. Quando ti succede, dubiti della tua esistenza e finisci per chiederti se non sei un semplice fantasma nella mente degli altri. Voi costruite bombe atomiche, voi fate la guerra, voi uccidete, spergiurate, e ci mentite e tentate di farci credere che è per il nostro bene, eppure siamo noi i criminali. Senza luce io non sono soltanto invisibile, ma anche senza forma; e non sentirsi addosso la propria forma è vivere una morte. La mia colpa è quella di essere più furbo di voi e, per questo, non potrete perdonarmi. Ecco perché combatto la mia battaglia contro la compagnia elettrica. Ho teso una rete di fili su tutto il soffitto, centimetro per centimetro. Rubo energia, per riprendermi tutto il denaro che mi hanno rubato prima che imparassi a difendermi. Io sono un hacker, e questo è il mio manifesto. Voi potete fermare questo individuo, ma non potete fermarci tutti... dopotutto, siamo tutti uguali/invisibili. Ho bisogno di luce, luce sempre più forte: la verità è luce e la luce è verità.



Rap da Ralph Ellison e The Mentor

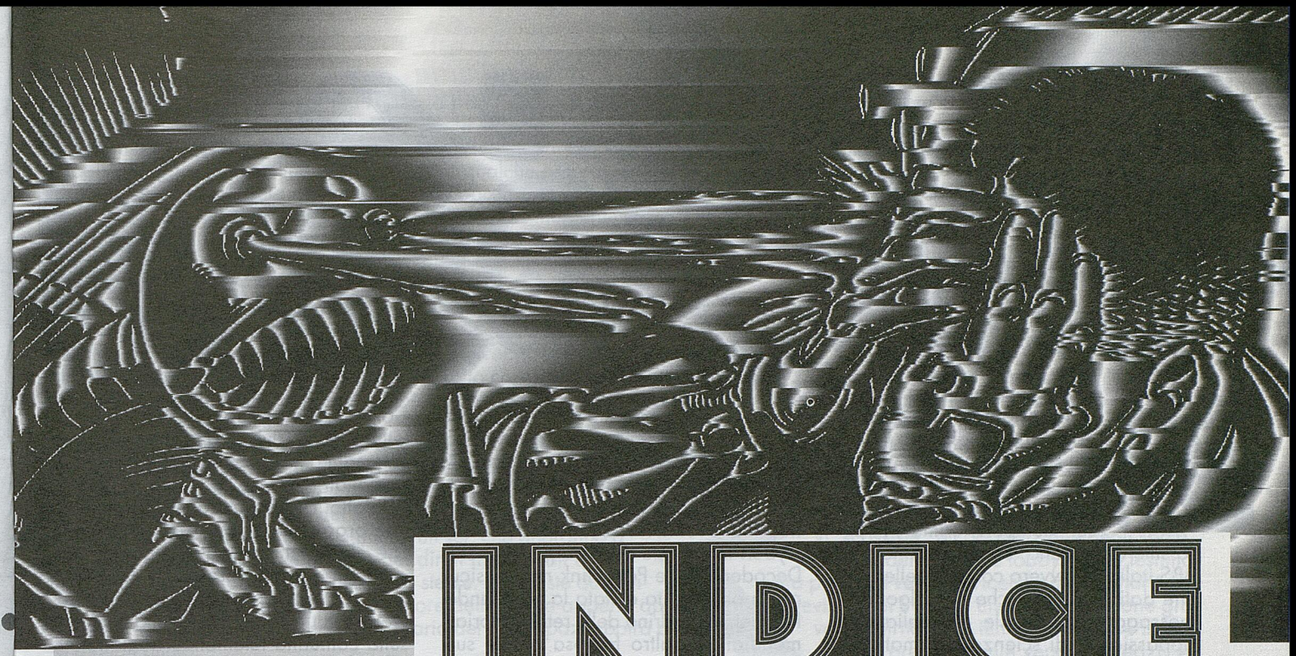
Caro Direttore,
ti comunico con la presente che come lettore di Decoder mi perdi, e voglio spiegarti perché, visto che è una decisione che prendo malvolentieri perché la rivista, come era finora, mi piaceva.
Il motivo per il quale non comprerò più Decoder è la mia insofferenza nel vedere immagini come quella allegata, il bambino torturato, e le due facciate all'interno della rivista, relative all'argomento, accompagnate da un testo all'altezza delle immagini.
Ora, prima di tutto questa non è assolutamente una novità ma semplicemente una copia di analoga operazione effettuata, molti ma molti anni fa, da altri giornali dell'area che allora si diceva "alternativa".
Per citare solo gli ultimi dai quali potete aver clonato delle idee, Vi ricordo per l'Italia "Il male" e i suoi articoli sulla scomparsa del bambino nel pozzo a Vermicino, ed altro, e quasi tutti i primi anni di "Frigidaire" (anche se "Frigidaire" usava meglio il mezzo, accostando immagini drammatiche o schifose a foto di belle fighe), come d'altronde continua a fare "Il Venerdì di Repubblica", o testi serissimi a immagini drammatiche, sempre, anche qui copiando da Paul Watzlawick *Pragmatica della comunicazione umana* che, per inciso, è del 1967.
Caro Direttore, ma che cazzo vuoi dimostrare pubblicando le foto di bambini torturati? Vuoi stupire il borghese? Ma tanto il borghese non ti legge. Vuoi dimostrare che sei un alternativo senza sentimenti e senza cuore e perciò un duro? Anche qui arrivi tardi, se ripensi a gesti che si facevano nel '68, e assai più drammatici delle tue foto. Oppure sei veramente un sadico pedofilo, come il famoso direttore del Coni di Trieste del quale si sono occupate le cronache qualche anno fa, e trovi questo canale di sfogo? Non credo. E allora se ne hai voglia rispondimi e fammi sapere perché, dammi dei motivi per continuare a leggerti.
Altrimenti... so long.
Roberto Vincenzi, Genova

LETTERE

Milano, 20/9/93

Caro lettore/dottore,
apprendo con disappunto la tua decisione di non leggere più la nostra rivista. Anche perché le motivazioni che adduci sinceramente non mi appaiono così convincenti.
Soprattutto per il fatto che hai chiaramente equivocato sul senso del fumetto pubblicato su Decoder.
Ora devi sapere, visto che i tuoi riferimenti storici alla cultura "underground" non sono certamente dei migliori, che è prassi consolidata in tutte le avanguardie rappresentare il reale rovesciandolo. Non ti è forse venuto in mente che su questa questione, quale è quella della violenza sui bambini, non potevamo certo essere accondiscendenti e complici?
Innazitutto perché buona parte della redazione ha dei bambini e mal sopporta l'idea di poter essere accomunata a queste becere letture dell'animo umano e in secondo luogo perché è buona tradizione comunque ragionare su tutto ciò che ci circonda, anche sulle cose più tristi.
E qui dovrei suggerirti una serie di elementi che sicuramente conoscerai, ma che probabilmente giova ripetere.
Non è forse l'infanzia un'invenzione dell'ultimo secolo? Ancora ai tempi di Engels (cent'anni fa insomma) l'infanzia aveva nella società il ruolo che aveva nell'età rinascimentale. Quello cioè di frequentare i luoghi dei grandi, andare in osteria la sera, essere presenti nelle camere dei genitori quando facevano l'amore...insomma erano degli uomini solo che un po' più piccoli. La borghesia inglese, filantropica e illuminata, assieme ai *town planning*, ai grandi piani urbanistici, e alla restaurazione della religione impose anche l'istruzione obbligatoria: grandi aule dove venivano stipati fino a duecento ragazzi di età estremamente diverse tra loro.
Grande intuizione, quella della borghesia, ma è anche giusto dire che fu una necessità economica e al contempo di ordine sociale. La riduzione dell'orario di lavoro per i bambini fino ai sei anni prima e successivamente l'abolizione del lavoro infantile rispondeva alle necessità economiche produttive, che utilizzava con sempre maggior rigore gli impianti. Lasciare a zonzo dei piccoli ometti, in grado di fare furtarelli ecc., avrebbe significato creare un problema sociale di grande rilevanza.
E il problema delle masse proletarie a zonzo e nomadi era un problema da sempre esistente nella società inglese, che veniva al contempo vissuto con lacerante drammaticità dalle classi dirigenti anglosassoni. Basti pensare alle conseguenze dei fenomeni di recinzione delle terre comuni inglesi (a cui peraltro Marx ha dedicato il 24° capitolo del *Capitale*, scusa la citazione), repressi con la punzonatura di massa e anche l'uso della pena di morte.
Ma questo, dirai, è cosa nota, perché me lo dici?
Per ragionare, caro lettore, visto che la tua lettera mi sembrava più irretita che argomentativa.
Vorrei citarti un altro *topos*: Nabokov, il grande esperto della letteratura inglese, russo ma fortemente intriso di cultura occidentale, nel suo classico *Lolita* ha in un certo senso spiegato il senso profondo della "vera" pedofilia. Un amore grande, spontaneo, generoso nei confronti di una natura umana incontaminata dagli orrori inaccettabili del mondo adulto.
Certo non tutti i pedofili sono come Nabokov, ma è anche vero che bisogna tener presente che in questo mondo esistono sensibilità di questo tipo.
Insomma i mostroni non sempre sono realmente dei mostroni, e anzi il più delle volte sono solo dei mostroni sociali, che non fanno male a nessuno (soprattutto nel senso alla Nabokov).
Inoltre non è forse pedofilia (in senso buono naturalmente) lo spupazzamento (morboso?) che viene fatto dai genitori nei confronti dei bebé?
Ma ritornando al caso in questione, ti ripeto caro lettore che la volontà di denuncia della violenza sui bambini deve anche poter schoccare, attraverso il suo ribaltamento simbolico. È il bambino che parla, che supplica, che chiede...ma ti sembra mai possibile che possa avvenire questo? A meno che...
Sperando di risentirti.

Il non direttore



DECODER, rivista semestrale, n. doppio 2-3 reg. c/o Trib. di Milano, n. 697 del 24-12-92, II semestre 1993 – I semestre 1994.
Direttore responsabile: Frank Cimini
La segnalazione del nominativo del direttore responsabile è un obbligo di legge che riteniamo limitativo della libertà di comunicazione. La redazione e gli autori si assumono pertanto l'intera responsabilità del contenuto degli articoli
Redazione: Gomma, Raf Valvola, Ulisse Spinosi, u.v.L.S.I, Kix
Progetto grafico: Kix e Paoletta Nevrosi
I, IV copertina e immagini digitali: Graham Harwood
Complicità: Rosie Pianeta, Philopat, Wonder Woman
Il glossatore biblico: Gianni Pannofix
Presenza: Irina
Fotocomposizione: Edizioni ShaKe
Garzie a: Calusca City Lights, Robx il gigante, Cox 18, rete Cybernet, Piergiulio, Gianluca e Margherita, Matthew Fuller, John Drake, Shad, Apuzzino, Chris e Francesco, Er Duca de Roma e Maurizio, Maurizio + Rudi + Giancarlo + Vittorio, Gianni de Martino, Olimpia, Tommaso Ottonieri, 22 Red, Percy, Nielsen Gavina, Informatica per la democrazia.
Tutti i fratelli e le sorelle che ci hanno aiutato nei tanti dibattiti fatti in giro per l'Italia.
No Copyright: per tutte le situazioni di Movimento che vogliano usare il materiale, fermo restando la completa citazione della fonte e la relativa e preventiva comunicazione alle edizioni ShaKe. Si diffidano altresì le società che lavorano per il mantenimento della struttura chiusa dell'informazione a farne liberamente uso
Contatti postali: ShaKe, via C. Balbo 10, 20136 Milano, tel. 02/58317306
Stampa: Bianca e Volta, Truccazzano (MI)

INDICE

641 **Edito** di Gomma
642 **Lettere**
644 **Italian Crackdown** a cura della redazione
658 **The Hacker Crackdown tre anni dopo** di Bruce Sterling
662 **Humanoid** di Digihippy
663 **Katodika: 144 e smarty-lines** di Captain Swing
666 **Un pezzo di vita nella mia comunità virtuale** di Howard Rheingold
672 **P.G.P.: Il diritto alla privacy** di B.P. e Luc§Pac
674 **California Wires: flash dalla Silicon Valley** di Ben Parrella
679 **Silicon Valley: i chip delle nostre vite** a cura di "Processed world"
684 **Groupware** di @Uomo
687 **Decoder dei Piccoli**
688 **Invisibili, una mappa dell'amnesia** di Graham Harwood
693 **Tomorrow** del Prof. Bad Trip
698 **L'ennesimo grande ritorno di Giovanni** di Pete Loveday
705 **Controllo urbano: l'ecologia della paura** di Mike Davis
716 **Hypertext** di Cecchi
718 **Slittamenti di genere on line** di Anna the Red One
722 **Dentro la pancia del mostro: chimere e computer nella fiction postmoderna americana** di Daniela Daniele
726 **Identità e anonimazione** di Tommaso Tozzi
730 **ElleEsseDi** di Matteo Guarnaccia
732 **Nomads: racconti orali** di R. Lowe e W. Shaw

ITALIAN CRACKDOWN

Con originale tempismo la macchina giudiziaria italiana si sta muovendo, a soli cinque mesi dall'approvazione della cosiddetta legge sui "computer crime", in puro stile americano, contro centinaia di BBS italiane, ovvero contro quelle banche dati amatoriali che raccolgono la messaggistica digitale di migliaia di appassionati di scienza informatica e del viaggio nel cyberspazio.

Al momento, il "bollettino di guerra" parla della perquisizione di 150 sistemi elettronici casalinghi (un terzo del totale delle BBS italiane!) e della consegna ai relativi gestori di altrettanti "avvisi di garanzia". I capi d'accusa sono gravissimi: associazione a delinquere, ricettazione, contrabbando, violazione di banche dati tramite la duplicazione e il possesso di sistemi atti alla duplicazione (ovvero di qualsiasi computer provvisto di un disk-drive). Insomma tutti reati penali che, nella peggiore delle ipotesi, possono portare a passare qualche annetto in galera per aver avuto in casa programmi copiati, paradossalmente anche solo per "uso personale" (capiremo più avanti il perché). Inoltre, sono stati sequestrati dalla Guardia di Finanza, che ha condotto le operazioni, centinaia di computer e modem, lettori CD-Rom, tastiere, mouse, marchingegni autocostruiti e migliaia di dischetti.

Il tutto è partito dalla Procura di Pesaro, contro due giovani presunti rivenditori di programmi copiati che probabilmente si collegavano, non si sa a quale scopo, a una qualche BBS della loro zona. L'azione si è estesa a quella BBS per seguire successivamente il filo (telefonico) rosso delle reti telematiche italiane in maniera indiscriminata. Sono stati infatti perquisiti e sequestrati nodi delle reti Euronet, Ludonet, P-Net, CyberNet (la rete di cui fa parte anche Decoder BBS) e Peacelink ma, di sicuro, la più colpita è stata la veneranda Fidonet, la madrina delle reti amatoriali mondiali, peraltro famosa per le sue ferree regole interne contro la pirateria informatica.

L'operazione, chiamata "Hardware1" dagli inquirenti, è in corso dai primi giorni di maggio ma, a tutt'oggi, non si hanno ancora dati che permettano di capire il senso di questa che appare essere la prima consistente montatura contro il cyberspazio italiano, tanto da essere rinominata "Italian Crackdown", in riferimento all'"Hacker Crackdown" di sterlinghiana memoria, benché quest'ultimo riguardasse un numero assai inferiore di persone.

Riguardo al clima interno alle reti potrete leggere nell'ampia sezione relativa molti messaggi che servono anche come tasselli per ricostruire nel dettaglio gli avvenimenti dei giorni "caldi".

Consigliamo in questo senso anche la lettura della rivista digitale "Corriere Telematico", disponibile su diverse reti nazionali.

Di fatto, comunque, anche se su qualche organo di stampa abbiamo letto che "l'obbiettivo degli inquirenti non era la libertà di espressione attraverso il mezzo telematico, ma solo l'applicazione di due leggi...", l'effetto prodotto sulla comunità telematica nazionale è stato devastante. Fidonet è stata sostanzialmente messa in ginocchio. Molti altri sysop, pur non essendo colpiti dall'operazione, per paura di essere in futuro coinvolti e in assenza di regole chiare, hanno chiuso la propria BBS. La preoccupazione ha toccato poi anche i semplici utenti, tanto che il numero complessivo dei messaggi in rete si è fortemente ridotto. Quindi non è esagerato affermare che si è trattato di un vero e proprio attacco alla libertà di espressione dei cittadini italiani che usano questo particolare mezzo di comunicazione. C'è infatti da sottolineare che una BBS, non serve solamente il sysop che la gestisce, ma è soprattutto uno strumento a disposizione di centinaia di utenti che ne utilizzano i servizi gratuitamente. Se supponiamo che ogni BBS abbia una media di 200 utenti, l'Italian Crackdown ha dunque colpito circa 30.000 persone!

A che scopo? Cosa c'entrano le BBS con un'operazione di tali proporzioni (tipo azione anti-mafia), con centinaia di agenti e consulenti mobilitati in perquisizioni così accurate (mobili smontati, armadi spostati, libri controllati pagina per pagina, stanze da letto sigillate alla ricerca di dischetti)? I pochi elementi resi pubblici dalla stampa permettono di fare solo delle deduzioni: la magistratura ha probabilmente pensato, per qualche oscura ragione, che la ragnatela delle reti fosse il supporto attraverso il quale venisse diffuso il software duplicato clandestinamente e, cosa ancor più grave, che tale distribuzione avvenisse grazie a una presunta organizzazione che legava i nodi delle rete stessa (da qui l'ipotesi del reato associativo).

In realtà chi è abituato a navigare tra le reti sa bene che molto raramente le BBS si sono prestate a tale tipo di operazione e che abitualmente il serrato controllo del sysop proprio sull'inserimento in BBS, da parte degli user, di programmi sotto copyright non facilita di certo tali azioni. Eppure sono proprio le BBS e i sysop ad essere stati i bersagli principali.

L'elemento nuovo che è entrato in gioco, e che ha permesso e giustificato l'azione giudiziaria, è la serie di disposizioni giuridico-penali recentemente introdotte e che riguardano i "crimini informatici" e la "tutela del software". Due leggi che secondo le previsioni dei più saranno le prime di un set, che andranno a comprendere anche la definizione dei diritti individuali di privacy e la "regolamentazione" delle BBS stesse. Se queste due ultime dovessero essere del medesimo tenore delle prime appena approvate, la "recinzione" in senso autoritario del cyberspazio potrà dirsi a buon punto.

Nell'operazione in corso, tutto l'impianto accusatorio ruota intorno alla discrezionalità interpretativa con cui viene letta la legge sul software. Una legge in cui, analogamente a quella che punisce il consumo degli stupefacenti, non si fa alcuna distinzione tra duplicazione a fine di business e duplicazione a fini individuali. In realtà la legge, nell'art. 171 bis, indica espressamente che verrà perseguito penalmente "chiunque abusivamente duplichi a fini di lucro", ma il senso di questo passaggio, secondo alcuni giuristi, corrisponderebbe a "trarre un vantaggio economico, di qualsiasi tipo esso sia". Se questa interpretazione dovesse risultare vincente, la sua applicazione estensiva andrebbe sostanzialmente a sanzionare penalmente anche il semplice copiare un gioco ad uso dei propri figli, perché tale operazione sarebbe *de facto* mirante al risparmio di denaro e quindi al lucro. Ecco quindi che suonano sinistramente profetiche le parole del responsabile della BSA (Business Software Alliance, associazione che cura gli interessi dei produttori di software) al convegno Ipacri '94: faremo pagare fino all'ultimo word processor, l'ultima scuola italiana.

La legge in questione prevede condanne con reclusione dai tre mesi ai tre anni e al contempo multe da mezzo milione a sei milioni di lire. Troppo, assurdamente troppo per dei comportamenti che gli stessi giuristi dichiarano di non conoscere e di far fatica a interpretare. Anche per questa ragione essi tendono ad appoggiare le proprie interpretazioni sui pareri espressi dai cosiddetti esperti e periti di settore. Ad esempio il ruolo del "tecnico", anche nell'operazione in questione, è stato sproporzionato per una serie di ragioni. La prima è che il "tecnico" è arbitro insindacabile durante le azioni di sequestro. Ci chiediamo, visto che questi sono i primi processi in assoluto che verranno celebrati, cosa potrà mai accadere in sede di giudizio e se non sia il caso di riequilibrare questo strapotere permettendo agli inquisiti di nominare un tecnico di parte. E, in generale, cosa potrebbe succedere se il tecnico non fosse preparato o non competente nella specifica materia? O se fosse nelle proprie convinzioni già "inclinato", in ragione dello stesso processo di formazione "culturale" che viene proposto dalle lobby?

Per lobby intendiamo dire quelle coalizioni temporanee di interessi economici che sorgono per il raggiungimento di obiettivi prefissati. In campo informatico la lobby principale è la SPA (Software Publishers Association), di cui la BSA è braccio d'intervento nei singoli paesi. Il suo scopo è quello non solo di preparare favorevolmente l'opinione pubblica, di influenzare in maniera forte i poteri decisionali, legislativi e giudiziari, ma anche di arrivare a forme "poco corrette" per poter agire legalmente contro gli eventuali "nemici". Il caso più clamoroso, registrato anche in Italia, è stata una campagna di invito alla "delazione quasi-anonima" diffusa attraverso i maggiori quotidiani economici nazionali. Veniva infatti messo a disposizione un coupon per segnalare nominativi di persone o società che copiavano o solamente utilizzavano software copiato. Utilizzando forme di pressione di questa qualità, la SPA e la BSA hanno strappato negli USA il modello base di legislazione sulla "tutela del software", poi pedissequamente adottato da tutta la Comunità Europea.

Ma a questo punto è legittimo chiedersi, dove un gruppo di interesse privato, che agisca per scopi solo e esclusivamente privati, possa spingersi nel determinare il senso generale di una legge. È difatti opinione largamente condivisa, anche in ambito giuridico, che questa legge abbia favorito in maniera sfacciata le grandi corporation del settore. Lo è sicuramente quando si dice, ad esempio nell'art. 12 bis, che "il titolare dei diritti esclusivi di utilizzazione economica" di un programma, creato da un lavoratore dipendente, sia il datore di lavoro. In realtà il problema non è riferibile solamente alla BSA e alla questione del software, visto che in generale, in tutti i dominii tecnologicamente innovativi, si assiste "all'occupazione degli spazi" da parte delle singole lobby, come testimonia per altro verso la vicenda dell'authority televisiva. Si tratta di una trasformazione grave del diritto, che tende a scivolare in maniera preoccupante verso la creazione di forme di giustizia privata. Ma al di là delle considerazioni generali, pure importanti sul diritto, resta il fatto che tre anni di carcere, per la duplicazione di software, suonano come una pena ingiusta e immorale. Si deve quindi procedere, fin da subito, all'immediata e totale depenalizzazione di questa legge, prima che il costo sociale che la società nel suo insieme andrà a pagare sia troppo alto. E' una richiesta motivata anche dalle considerazioni relative allo stesso impianto generale della legge sul diritto d'autore, cui quella sul software si riferisce. Nella legge di riferimento del 1941, difatti, le norme sanzionatorie non prevedono mai la pena detentiva, se non nel caso di grave lesione dell'onore e anche in questa circostanza al massimo fino a un anno. Ma non solo, la legge dovrà essere modificata sia relativamente all'impianto generale sia rispetto ai singoli aspetti. Non bisogna dimenticare difatti che ci aspetta una lunga battaglia per difendere il diritto alla libera programmazione, intaccato dalla volontà delle grandi multinazionali di porre addirittura gli algoritmi sotto brevettazione, il che equivarrebbe a mettere sotto brevetto le equazioni di primo grado o le lettere dell'alfabeto!

Peraltro il medesimo impianto filosofico, strano mélange di gretta difesa di pochi gruppi monopolistici e visione punitiva del corpo sociale, lo si ritrova all'opera nella più recente legge sul computer crime, detta legge Conso, del dicembre 1993, utilizzata anch'essa per incriminare i sysop: una legge giuridicamente raffinata, ma dai toni sinistri. Essa è congegnata in maniera tale da appoggiarsi alla difesa dei diritti individuali sanciti dalla Costituzione, ma al contempo sanziona, con pene detentive pesantissime, tutti coloro che dovessero avere dei "comportamenti di indubbio disvalore sociale", come ebbe a dire Carlo Sarzana di S.Ippolito, uno dei principali ispiratori della legge, in occasione del convegno Ipacri del mar-

zo 1994. Comportamenti che si sostanziano anche nell'essere involontari portatori di virus o nell'accedere a un sistema informatico o telematico senza danneggiare, toccare o "rubare" nulla o nel solo possesso di password utili o ad accedere in maniera non autorizzata ai sistemi telematici. La legge stessa nell'art. 4 sanziona con una pena fino a 2 anni "chiunque diffonda un programma informatico avente per scopo o effetto il danneggiamento di un sistema informatico" e fino a un anno "chiunque diffonda o comunichi codici d'accesso a un sistema informatico protetto". Nelle BBS questi due articoli sono quelli che fin da subito sono stati discussi e che avevano suscitato un certo allarme tra i sysop. Ci si chiedeva: "Ma se un utente, a mia insaputa, scarica un programma affetto da un virus o che per un malfunzionamento distrugge accidentalmente dei dati o se c'è una password nascosta in un messaggio, sarò io il responsabile davanti alla legge?" Le risposte più sensate, o almeno quelle che apparivano tali, tendevano a escludere la responsabilità del sysop in quanto estraneo all'atto materiale, così come, per analogia, nessuno si sognerebbe di incriminare un conduttore radiofonico se per caso un ascoltatore, telefonando, commettesse reato d'ingiuria. Contravvenendo a uno dei principi generali del diritto che afferma che la punibilità deve fondarsi esclusivamente sulla responsabilità personale, una forzatura giuridica per noi inaccettabile ha, al contrario, colpito i gestori dei sistemi. Ritorna qui tragicamente in gioco l'ipotesi complottarda del reato associativo, ovvero interpretare le BBS come una struttura organizzata specializzata nel traffico di password.

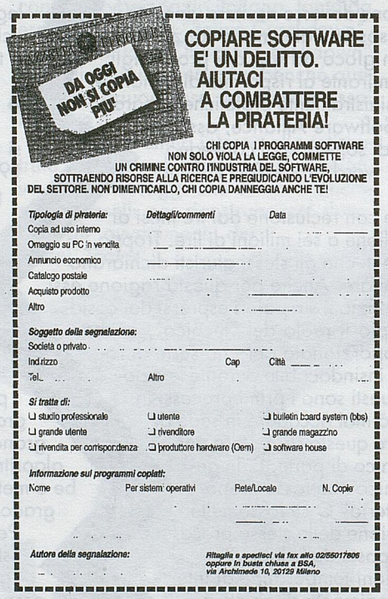
Inoltre, alla luce di questa interpretazione, il sysop dovrebbe essere una sorta di super-controllore depositario di ogni conoscenza tecnica riguardante l'informatica: dovrebbere conoscere tutti i programmi esistenti al mondo per saperne individuare a prima vista il tipo di tutela giuridico-economica; dovrebbe essere dotato di strumenti sempre aggiornati per l'individuazione di ogni sorta di virus per tutte le innumerevoli piattaforme hardware; dovrebbe leggere tutta la posta in entrata e in uscita (violando anche la privatezza della corrispondenza altrui) per accertare la presenza di password o altre forme di reato perpetrate mediante la parola scritta. Sysop così, per fortuna, non ne esistono e le BBS hanno elegantemente risolto il problema dotandosi di "policy", ovvero regole di autoregolamentazione che, fino a prova contraria, hanno sempre garantito un corretto funzionamento dei sistemi, riuscendo a responsabilizzare in prima persona gli stessi utenti.

Tornando alla cronaca, vista l'imponenza iniziale dell'operazione, è significativo che la Procura stia restituendo in questi giorni le macchine. Questo è un probabile segnale dello scarso interesse penale del materiale sequestrato e, nelle nostre convinzioni, della possibile "innocenza" della stragrande maggioranza delle persone coinvolte. Risulta a questo punto evidente che altre sono le dinamiche che stanno dietro operazioni di questo genere: la principale è quella di regolamentare in maniera autoritaria la frontiera elettronica.

Anche in questo senso, ampi sono i nostri dubbi. Diamo uno sguardo alla natura del cyberspazio, luogo in cui la progressiva pervasività della tecnologia e delle sue interconnessioni ha creato e creerà un approccio sempre più allargato al mezzo, che sarà sempre più fonte di comportamenti al limite della legalità. Questi non comportano necessariamente una volontà criminosa da parte di chi li commette, ma sono la natura stessa del mezzo e le modalità di accesso quotidiane che le determinano.

Enucleiamo le principali caratteristiche che compongono la natura della comunicazione digitale:

1) Facilità di replicazione. Sono oggi disponibili mezzi di duplicazione seriali basati sulla tecnologia digitale alla portata di tutti.



2) L'interoperabilità tra i diversi media, le interconessioni tra le reti, l'occultamento di tali tecnologie e le modalità di scambio d'informazione in oggetti di uso quotidiano (ad esempio il Bancomat e i telefoni cellulari) sono ormai diffusissime. Inoltre, la sempre maggiore complessità dei sistemi, fa sì che questi siano per natura estremamente vulnerabili. Lo spirito delle presenti leggi punisce la violazione dello spazio informatico nello stesso modo in cui protegge la proprietà privata. Ma come distinguere un luogo a cui è vietato l'accesso, se molti settori del sistema si presentano, per oggettiva impossibilità di creare recinzioni, come se avessero delle "porte aperte"?

3) La legge è sempre in ritardo. In questo caso poi, lo iato diventa ancora maggiore per l'alta velocità dello sviluppo tecnologico.

Il quadro viene ulteriormente complessificato dal fatto che i comportamenti che la legge vorrebbe sanzionare sono diffusi a livello di massa e non vengono generalmente percepiti in quanto crimini.

Data la situazione, una legge repressiva non può far altro che creare ulteriori ricadute negative dal punto di vista dei costi sociali. La nostra proposta è quella di riconsiderare il problema da un altro punto di vista, contestando alla base la logica dell'"emergenza informatica" e contrapponendovi una filosofia del "garantismo elettronico". Se ci deve essere una legge, che questa si occupi di assicurare i diritti di ogni cittadino relativi all'informazione invece di comminare esclusivamente dure sentenze. Questo farebbe spostare il dibattito dalle aule dei tribunali a sedi pubbliche più appropriate, dove si sviluppi una discussione ampia relativa ai problemi della comunicazione digitale che raccolga il contributo, le opinioni e le aspirazioni di tutti gli abitanti della frontiera elettronica.

Questo potrebbe portare all'elaborazione di strategie alternative, quale ad esempio una riconsiderazione complessiva del problema del software. Noi intendiamo per software non un prodotto esclusivamente nato per fini di mercato ma, alle soglie del nuovo millennio, uno strumento di utilità sociale indispensabile per l'accrescimento culturale, il miglioramento della qualità del lavoro e dell'educazione. Il software è un aggregato di informazioni che dev'essere considerato di pubblica utilità e non gestito in regime di monopolio e a disposizione esclusiva del maggior offerente.

Ai dati sulla pirateria diffusi dalle agenzie di parte come la BSA, opponiamo una lettura diversa: come mai in quei paesi dove il costo del software è minore e dove esiste una concorrenza anche da parte di piccole software-house, è anche minore la quota del software "piratato"?

Altre strategie alternative possono essere elaborate attraverso il dibattito allargato in cui possano concretamente emergere i bisogni che stanno alla base dei comportamenti della comunità del cyberspazio.

La redazione di Decoder propone una bozza di discussione, che già circola in rete. Sarà la rete stessa attraverso uno scambio alla pari di opinioni, che lo definirà compiutamente. Una parte è un manifesto generale, mentre la seconda è una serie di indicazioni concrete relative alle nostre possibilità d'azione.

UNA BOZZA DI MANIFESTO RELATIVO AI NUOVI DIRITTI DI COMUNICAZIONE ALLE SOGLIE DEL NUOVO MILLENNIO

1) Lo scambio libero e senza alcun ostacolo dell'informazione sia un elemento essenziale delle nostre libertà fondamentali e sia sostenuto in ogni circostanza.

2) L'informazione appartiene a tutto il mondo, essa è prodotta per tutto il mondo e non bisogna permettere che l'accesso all'informazione resti diritto esclusivo di una casta di tecnocrati privilegiati.

3) Nessuna informazione riguardante la privatezza dell'individuo dev'essere stockata né ricercata tramite mezzi elettronici senza accordo esplicito da parte della persona interessata. Ugualmente bisogna porre sotto tutela la comunicazione elettronica interpersonale.

4) Devono essere riconosciute l'utilità pubblica dei Bullettin Board System e di ogni forma di comunicazione a carattere amatoriale e comunitario, la loro autonomia di gestione dell'informazione, intesa come grande ricchezza di produzione di informazione sociale, basata sul confronto delle diversità tra i soggetti partecipanti.

5) Tutte le legislazioni che sanzionano "penalmente" gli hacker, che non ricercano scopi criminali o commerciali, devono essere ritirate immediatamente. Bisogna che sia riconosciuto il diritto ad avere delle connessioni senza alcuna restrizione con tutte le reti e i servizi internazionali di comunicazione di dati, stabilendo dei tetti massimali per l'accesso, considerando quest'ultimo come un servizio sociale.

6) Il diritto alla comunicazione deve comprendere sia l'erogazione d'informazione, sia la possibilità di poter prendere e trasformare i dati. Deve quindi essere ritirata ogni forma di penalizzazione riguardante la duplicazione individuale, casalinga e non a fini di lucro dell'informazione.

Per il dibattito

Cosa pensiamo della normativa approvata recentemente dal parlamento italiano e riguardante la frontiera elettronica: questa legge non è stata costruita attraverso un percorso di consultazione democratica tanto che l'intero arco dell'utenza informatica e delle reti non è stato in alcun modo coinvolto nella sua costruzione. La sanzione penale, che rimpiazza quella amministrativa della precedente normativa, appare come il risultato di una forte pressione delle case produttrici di software, ed esiste una sproporzione tra l'effettiva rilevanza sociale dell'eventuale crimine commesso e l'entità del costo sociale legato alla comminazione di pene che prevedono il carcere.

In concreto proponiamo di:

A) Modificare immediatamente la legge sui computer crime, tramite la raccolta di 50.000 firme e una proposta di legge popolare che abbia come primo punto la depenalizzazione dei comportamenti inclusi nella legge.

B) Imporre una maggiore presenza consultiva delle realtà di base e del popolo delle reti informatiche, in modo tale che le decisioni non vengano prese a totale discrezione e interesse delle grandi compagnie di software e delle telecomunicazioni, come è avvenuto nella stesura delle liberticide leggi attuali.

C) Opporsi a qualsiasi progetto di legge che volesse regolamentare l'attività dei bullettin board system (cosa che sembra essere in discussione in ambito parlamentare con un tentativo di assimilazione alla legge sulla stampa). Questo comporterebbe l'obbligo da parte del gestore della banca dati (sysop) di comunicare l'esistenza della BBS alle autorità, di consegnare su richiesta la lista e le generalità degli utenti che si collegano al sistema e di attenersi a regole imposte dall'esterno.

Crediamo al contrario che la grande forza di diffusione dei bulletin board system risieda proprio nella loro estrema facilità di apertura senza bisogno di autorizzazione alcuna. Ci auspichiamo quindi che sia mantenuta per ogni cittadino la libertà di poter partire con questa esperienza senza bisogno di visti da parte di qualsivoglia "autorità competente".

Nello specifico proponiamo che debbano essere accettate e legittimate sotto ogni punto di vista le cosiddette policy, ovvero le cosiddette norme di autoregolamentazione che fino a oggi hanno garantito un corretto funzionamento delle BBS senza il bisogno di imposizioni esterne.

D) Lanciare una battaglia per il diritto all'accesso informativo:

Riteniamo che il problema degli accessi si configuri come un problema di democrazia degli anni presenti e soprattutto a venire. Chi sarà escluso dall'accesso all'informazione sarà un emarginato culturale e pare che le premesse di fatto prevedano l'esclusione di larghe fasce di popolazione che non avranno modo di pagarsi un accesso a reti come Internet.

Il motto per una reale democrazia dell'informazione potrebbe essere: una testa un accesso!

In questa direzione auspichiamo la nascita immediata presso l'università, dove l'accesso è esclusivo privilegio delle baronie, di una lotta per avere l'accesso a Internet all'atto dell'iscrizione per tutti gli studenti. Questa situazione impedisce, nel concreto, un accrescimento culturale degli studenti, lasciando nelle mani di pochi, che accrescono sempre di più il loro potere, la possibilità di una crescita individuale.

Questa lotta deve essere poi estesa per un accesso generalizzato a tutti i cittadini che vogliamo utilizzare Internet. Quello che chiediamo è la nascita di un "Network pubblico nazionale", ossia un sistema ad acceso a costo popolare e di facile utilizzo. Il funzionamento di questo network dovrà disporre di un'architettura aperta, in modo tale che l'utenza possa controllare, modificare e arricchire i servizi disponibili.

IDEE E NEWS

BIBLIOTECHE CIRCOLANTI DEL SOFTWARE

La normativa relativa al diritto d'autore, legge generale di riferimento in cui è stata integrata la legge sul software, stabilisce all'art. 69 quanto segue: "E' libero il prestito al pubblico, per uso personale di esemplari di opere protette. Tuttavia, quando l'organizzazione del prestito sia fatta a scopo di lucro, l'impresa deve essere autorizzata dal Pres. del consiglio dei ministri, di concerto con il Ministero della pubblica istruzione". Diventa quindi possibile, come affermano Restucci e Zeno-Zencovich ne *Il software nella dottrina, nella giurisprudenza e nel D.LGS. 518/92*, "Il prestito pubblico che esula dalla disciplina comunitaria in virtù del 16° «considerando» della direttiva 91/250."

Potenzialmente si potrebbero quindi costituire delle "biblioteche del software circolanti" che permettano l'uso personale dei programmi informatici. Stando alle disposizioni parrebbe che in assenza di lucro non debba essere necessaria alcuna autorizzazione per creare luoghi simili alle biblioteche pubbliche.

BBS CON SOFTWARE DEMO

Negli USA esistono banche dati che mettono a disposizione degli utenti del software demo sotto copyright. Tale operazione, perfettamente legale, serve a mettere nelle condizioni l'utente di poter provare un programma prima di acquistarlo. Resta inteso che l'utente, dopo un periodo di prova, deve cancellare il programma.

ARTICOLO 42 DELLA COSTITUZIONE

La Costituzione italiana all'art. 42 recita: "La proprietà privata è riconosciuta e garantita dalla legge, che ne determina i modi d'acquisto, di godimento e i *limiti allo scopo di assicurarne la funzione sociale e di renderla accessibile a tutti*". Questa norma potrebbe benissimo essere applicata alla tematiche relative all'informazione, nel momento in cui quest'ultima sia considerata un bene sociale. Cosa chiedere dunque ai produttori di software? Una richiesta ragionevole potrebbe essere quella di annullare il copyright sulle vecchie versioni del software, nel momento in cui esca una nuova versione di ogni programma, per permettere un accesso pubblico e gratuito a pacchetti informativi che possono essere socialmente utilizzati, senza costituire danno dal punto di vista economico.

LEGALE L'HOME TAPING IN AMERICA

La vicenda della duplicazione casalinga ha origine in America nel 1975, quando la Sony introdusse i primi videoregistratori Betamax, data dalla quale le major detentrici dei diritti video fanno partire l'origine della duplicazione illegale. Ma in America, per una serie di caratteristiche del mercato interno, esiste una sorta di vera e propria ideologia dell'user. E' da questo background ideologico che deriva la fondazione da parte dei consumatori americani di un'organizzazione, la Home Recording Right Coalition (HRRC) (Coalizione per il diritto alla registrazione casalinga), la quale immediatamente forgiò e diffuse una serie di argomentazioni anti-major. In primo luogo con duplicazione intendeva la copia di qualcosa già in possesso degli stessi consumatori, come accade per coloro che duplicano un disco per poterselo ascoltare in macchina. La seconda tesi sosteneva che la duplicazione riguarda per gran parte scene di tipo familiare, come la videoregistrazione di matrimoni, battesimi ecc. Non tenendo conto di questo tipo di argomentazioni le associazioni delle aziende spinsero per l'introduzione di tariffe aggiuntive sulle stesse cassette vergini.

Nel 1989 viene accolto positivamente il rapporto *Copyright and Home Taping*, una relazione che rilegittima completamente la pratica della duplicazione casalinga. Nell'ottobre del 1992, infine, il Congresso stabilisce per legge la legalità dell'home taping, in questo momento limitatamente alla registrazione audio, anche se probabilmente nel prossimo futuro questa norma verrà estesa anche al video. Contemporaneamente vengono introdotti una tassa del 2% sui registratori e un'altra del 3% sulle cassette vergini, somme da destinarsi a fondi per artisti detentori di copyright.

RE: STORIE DALLA FRONTIERA ELETTRONICA

FR◊M: MARC◊
T◊: ALL
RE: GF

Oggi pomeriggio la Guardia di Finanza è venuta col mandato per perquisire la casa e cercare materiale "atto alla duplicazione di software" illegalmente, eccetera. L'inchiesta è partita, pare, perché il nome del mio BBS è stato trovato tra la lista di un tizio che non conosco, mi sembra a Modena (ora non ho il mandato sotto mano), incriminato per la violazione della legge sul copyright, eccetera. Anche Riccardo è stato perquisito. Sembra che, spaventati dalla mole imponente del suo materiale, il suo BBS sia stato requisito. A me hanno lasciato tutto. Sono stati favorevolmente impressionati dal fatto che non ho, tra i miei dischetti che hanno controllato qui stesso, visto che erano pochi (circa 140), software pirata, anzi ho mostrato loro il depliant originale per la tutela del software del BSA, di cui stiamo parlando, guarda caso, proprio ora in POINT.600, e che loro mi hanno mostrato in fotocopia. Ho fornito la nodelist di Fido!!! Volevano l'elenco dei miei "corrispondenti", e l'ho fatto con piacere: voglio proprio vedere che faranno con 31000 nodi sparsi in tutto il mondo!

BY: FABI◊
T◊: ALL
RE: RAID FINANZA

Quando ho letto il bollettino del nodo Fido che uso di solito sono rimasto davvero di merda, mai mi sarei aspettato una cosa simile con una rete paludata come FidoNet. O si tratta di un equivoco clamoroso oppure qualche idiota teneva delle aree segrete con file (c) per gli amici e qualcun'altro ancora più idiota ha sparso la voce. La peggio cosa è che alla notizia molti sponsor di BBS non personalmente interessati alla telematica si affretteranno a chiudere baracca. Per il momento chapeau ai paranoici della rete: come si fa avere la tessera del club ? Vorrei iscrivermi. Bah. Oggi (Venerdì 13-5 e poi uno non deve essere superstizioso :-) ho anche consultato un po' di quotidiani nazionali, e l'unico che sembra aver dato la notizia è la Repubblica (ho guardato anche Manifesto, Indipendente, Informazione, Giornale, Stampa, Unità, Sole, Nazione, Messaggero, Corsera, Voce) Ho tirato giù l'articolo con lo scanner ed ecco qua. Invito anche io tutti i partecipanti a contribuire in qs senso, specie se attrezzati. Tanto per cambiare usiamola seriamente l'area..

BY: GIANLUCA
T◊: ALL
RE: RAID FINANZA

Anche a Riccardo hanno sequestrato tutto. Pare che ciò di cui parlavo tempo fa sugli effetti della nuova legge sul copyright e sulle sue interpretazioni abbia proprio l'intento di stroncare i bbs. Un bbs con accesso libero è a rischio, anche dal fatto che lo stesso GF si potrebbe collegare per uploadarti Sw (c). Lo so che non è così (spero) e che il più delle volte il sw c te lo ritrovi a causa di un'upload, ma a questo punto, ritorna l'annosa domanda: E' la fine dei sitemi informatici privati? E' questo un tentativo di stroncare una realtà emergente in espansione? Io personalmente, ora ho con mio disappunto bloccato gli upload. Ma ciò che mi preoccupa, e che stando alle nuove leggi, del contenuto del bbs il diretto responsabile è il sysop, per cui potrebbe anche essere responsabile degli eventuali messaggi che un'utente potrebbe scrivere riguardo a pw o protezioni... Ed allora si deve bloccare anche la scrittura dei messaggi? E' questo che mi preoccupa. Meditate gente, meditate, e raccogliamo fondi per le arance... 8-

BY: GI◊VANNI
T◊: ALL
RE: HELPY :-[

Ieri pomeriggio (mercoledì 11) si sono presentati in casa mia dei funzionari della finanza, mi hanno sequestrato tutti i pc con annessi e connessi che avevo nella mia abitazione. Hanno preso proprio tutto, dal cavettino del telefono al sacchettino di dischetti o all'agendina con i numeri di telefono dei miei amici. Ora, non ho la minima idea del motivo per cui da Pesaro sia partita una cosa del genere. Posso fare due supposizioni:

1) qualcuno ha cercato di mettermi nei guai ed ha fatto una soffiata

2) qualche bbs pirata magari aveva da qualche parte (sa il cielo come) il mio numero di telefono e, in seguito a perquisizione di tale bbs, stanno andando a controllare tutti i numeri di telefono con annessi e connessi

Beh, comunque, per quanto mi riguarda, mi hanno portato via 3 pc di cui uno rotto! Sui due funzionanti, tutti i programmi avevano regolare licenza d'uso a parte qualcuno che ho comunque in ditta (ho la brutta abitudine di portarmi il lavoro a casa) :-(Mi hanno portato via anche il mio scatolone di giochi originali ed un paio di modem che avevo riparato e dovevo consegnare a due amici :((

In ogni caso, se pensavano di trovare un bbs pirata, si accorgeranno che non è così ma in ogni caso, se volessero, potranno comunque mettermi in difficoltà.

Domandina. Se ci fosse qualcuno che può darmi una mano a tirarmi fuori da questa situazione, gliene sarò eternamente grato. Ho veramente bisogno di aiuto ...

BY: KUANG ELEVEN
T◊: ALL
RE: GF

A quanto pare hanno colpito duro, e apparentemente seguendo come filone principale la nodelist FIDO.

Può darsi che sia un caso, può essere un'iniziativa sporadica dettata da scarsa conoscenza di cosa sono le BBS, dalla pubblicità nefasta che la stampa da agli "HACKER" -> uomini senza dio devoti al culto della distruzione. Può darsi... Ma anche se così fosse occorre trovare il modo di difendere i nostri legittimi diritti.

Che si fa, si scrive un appello all'EFF perché ci proteggano da lontano? Si organizza un servizio legale per la difesa del diritto alla comunicazione telematica di massa?

Creiamo un'associazione sul modello EFF qui in Italia? Ognuno pensa a se, e alla fortuna di non essere in questa lista (ma nella prossima?)?

Propongo di non farci prendere dal panico e dalla paranoia, ma organizzarci, perchè in futuro nessun sysop debba vivere nel terrore ad ogni suono di campanello, perché non vengano sequestrate tutte le apparecchiature elettriche di un condominio perché trovato un modem nel quartiere, perché il diritto alla riservatezza dei dati sia tutelato anche per i piccoli e non venga sequestrato indefinitivamente anche il programma di gestione delle videocassette del fratello più piccolo (o del nonno). Reagiamo, non siamo colpevoli di nulla, non reagiamo da furfantelli scappati alla retata, ma da uomini liberi!

BY: PIETR◊
T◊: ALL
RE: RAID FINANZA

Sono un pessimista di natura: intendiamoci, la pirateria è la più logica giustificazione di un'inchiesta giudiziaria, ma perché proprio *ADESSO?* (chiaro riferimento al nuovo assetto politico dell'Italia). Il diavoletto che è in me mi suggerisce un'altra cosa (per ora solo un sospetto, ma se tali inchieste si moltiplicassero...), e cioè: mi sembra che le reti amatoriali siano uno dei pochi canali che la gente ha a disposizione per scambiare pareri in maniera libera, esente da censure (altro canale: i radioamatori, che però vengono DA SEMPRE severamente sorvegliati nella loro attività mediante leggi-capestro...un esempio?

Un radioamatore ha sempre, per legge, un registro nel quale annota TUTTI i collegamenti che effettua, con tanto di nominativo del remoto et, udite udite, argomento trattato durante la trasmissione. In pratica, un radioamatore *NON PUO'* parlare, per legge, di argomenti che esulino dalla tecnica). Il potere (non importa di quale colore sia...destra, sinistra, centro, che differenza fa?) ha sempre cercato di lottizzare i mezzi di informazione e divulgazione pubblica (radio, televisione, giornali) secondo il principio:

* O FAI PARTE DI UN QUALCHE SCHIERAMENTO (che ti difende all'occorrenza), OPPURE DAI SOLO FASTIDIO *.

Chiaro che una rete non verrà mai chiusa (o comunque combattuta) con motivazioni del tipo "non ci va che voi permettiate alla gente di comunicare senza controllo", ma sempre con pretesti (che tra l'altro possono anche essere in parte giustificati) del tipo "qui si fa pirateria, e la Legge punisce i pirati informatici"...vero! Però ripeto: come mai proprio ora?

Concordo sul *molto*, anzi prevedo un futuro buio per chi sente l'ansia di comunicare con una massa (quella dei telematici, nel nostro caso) in modo libero ed esente da censure. Ma, quando il Lungo Braccio della Legge colpisce, lo fa sempre con motivazioni tecnicamente ineccepibili (palese violazione del (C), nel caso delle reti), perché il Lungo Braccio della Legge ODIA dover ammettere che fa il gioco di potenti lobbies, le quali hanno sempre visto nella libera comunicazione (quale che sia il mezzo per attuarla) un pericolo diretto al loro potere.

Fantapolitica? La mia paranoia galoppante oramai imbizzarrita? Lo spero! Però un CERTO uomo politico soleva dire:

"A PENSAR MALE SI FA PECCATO, MA S'INDOVINA SEMPRE"

e temo avesse ragione (altrimenti perché tante ridicole restrizioni all'attività di radioamatore, tanto per dirne una? E c'è da scommettere che per certi signori l'attività telematica non è ancora "sorvegliata" in modo soddisfacente, ANCHE per quanto riguarda FidoNet).

Un'ultima chicca: il Lungo Braccio della Legge ci può inkulare tutti come e quando vuole! Se per esempio sequestrassero un qualsiasi PC sotto il quale "gira" un BBS, credi che non troverebbero ANCHE UN SOLO Kb di materiale "C" (e magari non sapevi di averlo)? Che ne so, un U/L di qualche utente misterioso fatto la sera prima del controllo (se proprio sono decisi a fregarti con stile), oppure anche solo il DOS non registrato (magari perché chi ti ha venduto il piccì ce lo ha messo in via del tutto gratuita per darti la macchina funzionante senza farti spendere di più), oppure ancora qualche SW che usi da più di un mese e che quindi, visto che non ti sei registrato, dovresti cancellare...

Per concludere: spero ardentemente che si tratti solo di mie paranoie, ma mi risulta che alcuni BBS (soprattutto "alternativi") siano soggetti da tempo al controllo di modem-cimice opportunamente collegati ad un punto della linea (magari in sede di centrale $ip): come lo so? Ciò che studio servirà pure a qualcosa, no?

* DICIAMO CHE ME NE SONO ACCORTO! *

FR◊M : MISTER ZIP
T◊ : ALL
SUBJ : C◊NTR◊LLI - Ь

Ciao a tutti.

Assisto con sgomento e meraviglia a quanto è accaduto l'11 maggio scorso a molti amici e "colleghi" sysops di tante parti d'Italia. Un provvedimento di un giudice pesarese, motivato dalla necessità di sgominare un traffico di software duplicato, ha dato la stura ad una serie di azioni istruttorie e misure cautelari davvero notevole. Tutti abbiamo sentito parlare di attrezzature elettroniche (a volte anche banali, come segreterie telefoniche o apparecchi autocostruiti) poste sotto sequestro, di perquisizioni minutissime in appartamenti ed aziende, di sigilli poste ad ambienti di casa. Insomma, un vero e proprio blitz or-

ganizzato pensando di affrontare una organizzazione oliata e ben esperta nel crimine. Ma ciò è plausibile? Quale professionista ed "operatore del diritto" rimango colpito dal modo con cui questa serie di azioni sono state eseguite. Vengono di fatto inferti a privati cittadini, senza l'esistenza di sostanziali elementi di prova a loro carico, danni notevolissimi di carattere economico e morale. Il blocco di un computer, la sua asportazione, l'impossibilità di svolgere le consuete attività lavorative ad esso legate, comportano un ingiusto danno da sopportare, assolutamente sproporzionato sia agli elementi in possesso degli inquirenti e sia al tipo di reato contestato (non si riesce ad immaginare la portata delle azioni che, basandosi sul metro di quanto abbiamo visto, dovrebbero venire attuate quando di mezzo vi sono organizzazioni criminali ben più pericolose ed attive). Per non parlare poi delle spese legali che dovranno essere affrontate da chi ha ricevuto avvisi di garanzia, il 99% dei quali, ne sono certo, si sgonfieranno come neve al sole; non prima però di aver tenuto in ambasce famiglie intere e costretto le medesime a notevoli esborsi economici. In sostanza, e denegando ogni principio giuridico esistente, occorre dimostrare di essere innocenti... e sopportare in silenzio le conseguenze della propria "presunta colpevolezza". A chi giova tutto ciò? La risposta è di difficile individuazione. Certo, non può sfuggire la grossolanità dell'intervento operato e la sua durezza, nonché la scarsissima preparazione tecnica denotata dalle varie "squadre" di finanzieri che si sono mosse in tutto il paese, preferendo troppo spesso sequestrare e sigillare piuttosto che cercare di comprendere cosa si trovavano davanti. Ugualmente non può non notarsi come la telematica amatoriale in Italia sia davvero strumento "potente" per la diffusione e la circolazione delle idee. Forse come in nessuna altra parte del mondo in Italia le "reti" amatoriali conservano uno spirito appunto "amatoriale" che le rende disponibili facilmente ad una grande platea di utenti, strangolati invece dalle elevate tariffe dei servizi pubblici (Videotel in testa). Allo stato non sappiamo ancora quali sviluppi attenderci: speriamo solo di non essere costretti ad ammettere che il paese che una volta era la culla del diritto è divenuto oggi soltanto un paese di indagati.

BY: ANDREA
T◊: TUTTI
RE: ◊PINI◊NI

Io credo che il lavoro investigativo da parte del Tribunale di Pesaro ci sia stato, ma che abbia pesato solo in parte, mentre per il resto abbia giocato la mancanza di una conoscenza specifica sui meccanismi di instradamento delle informazioni in particolare e sulla realtà della telematica "sociale" in generale. Continuo a pensare che vada assolutamente fatta una interrogazione parlamentare sull'accaduto (eventualmente dall'interno della stessa maggioranza parlamentare), che l'opinione pubblica debba premere per pretendere una regolamentazione chiara (e liberale sic!) sulle a attività telematiche, e che ci si cominci a porre seriamente i problemi dei "diritti civili elettronici" anche qui in Italia.

BY: LUC
T◊: ALL
RE: RAID FINANZA

kalma, non perdiamo la testa. c'è già chi sta chiudendo pur non avendo avuto nessuna visita, chi ha venduto i computers...

s.t.i.a.m.o. c.a.l.m.i

male che vada daremo vita alla crypto-resistenza...

BY: CYBERKNIGHT
T◊: ALL
RE: RE: THE CRACK◊WN

Hoi, ho letto con crescente preoccupazione le varie emails sul crackdown e devo dire che anch'io pensavo, nonostante la LEGGE, che saremmo rimasti indisturbati e liberi di fare quello che vogliamo almeno nel cyberspazio... inevitabilmente dovevo ricredermi. Sono daccordo sul fatto che la politica centra, centra eccome! e sono daccordo che se non facciamo niente per protestare porremo dei precedenti per una sempre maggiore prepotenza degli organi del potere delle destre... e di un maggiore controllo delle notizie: come avrei saputo di questi sequestri attraverso i media "tradizionali" se quasi nessuno ne ha parlato? Siamo stati lasciati in pace per molto tempo perché l'opinione pubblica non ci considera *ancora* pericolosi, ma è anche vero che non sapendo di noi le "autorità" si sentono di agire come meglio credono nella più totale arbitrarietà.

Sono convinto e sono pronto a lottare per ottenere dei riconoscimenti e delle tutele! se non commettiamo infrazioni di copywrite e intrusioni perché dobbiamo essere considerati alla stregua di criminali! Dobbiamo far capire che se uno ha un modem non è necessariamente un delinquente!

FR◊M: ASTR◊MAN
T◊: ALL
RE: RACC◊LG◊ N◊TIZIE PER GLI USA

Questo che segue è un messaggio che ho ricevuto via Compuserve in risposta ad un mio in cui annunciavo il raid della finanza: .Richard Piscani, JIN Company, 9744 Wilshire Blvd., #312, Beverly Hills, CA 90212-1813

Raccolgo notizie e dettagli sul raid (possibilmente gia tradotti in inglese) da inviare in USA. In alternativa pubblico i recapiti in modo che possiate agire direttamente, mi pare importante inviare materiale che possa interessare all'estero, per ottenere una pressione sulle autorità italiane ad operare nel pieno rispetto della legge e dei diritti civili internazionalmente riconosciuti. Ringrazio per l'attenzione e il supporto.

BY: THE CREEPER
T◊: ALL
RE: GIR◊ DI VITE, B◊TTA DI VITA

Visto il casino che sta succedendo, sarebbe meglio tentare un approccio diverso a quella «piazza» che sono le BBS. Perché vengono così colpite? Probabilmente perché tutti sanno che al loro interno si scambiano info e prg al limite della legalità. Il senso della legalità è opinabile, e raggiunge limiti sottilissimi quando si rivendica il diritto alla democrazia. Gli interventi che si fanno nelle BBS sono pubblici, lo si sa, e allora perché c'è ancora qualche *pirla* che viola le regole imposte (occhio non solo dal «sistema» ma anche, e soprattutto, dai sysop)? Le soffiate nessuno pensa arrivino dagli utenti (o da sysop gelosi). Il nuovo intervento democratico che le BBS permettono sta nel libero scambio linguistico, ma questo significa *comunicazione*, e intendo dire che scambiarsi «crackers» sulle BBS è una cazzata, per giunta pericolosa soprattutto per i sysop (che mettono insieme hard e soft con molta fatica). Mi schiero allora dal versante *poetico* della comunicazione (e dell'info). E poetico, spiego perché so che già qualcuno sente odore di Joyce, significa usare il linguaggio come mezzo liberatorio, sorpassando l'informazione in senso stretto. Le parole possono esuberare il loro significato, quindi, diventare poesia.

Anche l'hackeraggio è poesia, ma è meglio farlo in privato, con gente sicura (come il sesso?). Se il (c) c'è è quasi sempre da combattere. Ma alcuni lo scelgono, pur senza ricadere nella «colpa» di voler vietare l'accesso alla info a chiunque lo voglia. Bruce Sterling fa pendere una bella (c) sul suo "Hacker crackdown". Cioè si becca le percentuali sulle vendite. E' una colpa questa? No. S'è fatto il culo, continua a farselo, con quello che scrive deve sopravvivere.

La parola NON è copyright. La parola E' strumento di lotta. Se lotta vogliamo fare.

BY: ZEUS KISSAKI
T◊: ALL
RE: RAID FINANZA

Pare che i raid continuino... o si son fermati? le voci sono discordanti. qui a torino ho sentito di chi ha inibito gli uploads, chi si è portato a casa l'hard disk pieno di software lasciando in ufficio solo gli ultimi messaggi e i pacchetti per i points, chi ha cancellato disketti su diskette...

La cosa più bella mi è successa ieri: ero in chat con un sysop (ometto il nome della bbs perché l'abbiamo già sfottuto troppo tempo fa :-)), ad un certo punto cade la linea. Dopo un quarto d'ora riesco a richiamare, chiedo di nuovo il chat, e il tipo mi spiega che avevano suonato alla porta, e affacciatosi aveva visto un uomo in divisa... ... e allora aveva spento tutto... Chi era alla porta? Un vigile che portava una multa :-)))))

BY: DECODER
T◊: ALL
RE: INIZIATIVE PUBBLICHE ANTI-CRACK◊WN

Vi riassumo brevemente quello che stiamo facendo come Decoder rivista underground, in lotta contro la violazione dei diritti del cittadino del cyberspazio nel corso dell'"italian crackdown":

1) Abbiamo preparato un dossier fotocopiato contenente la situazione attuale del crackdown, la legge anti computer-crime, pareri vari sulla legge, articoli di giornale sul crackdown da distribuire in giro a avvocati, politici, giornalisti e chiunque possa essere interessato o d'aiuto.

2) Stiamo contattando avvocati disponibili e metteremo i tel. a disposizione.

3) Stiamo martellando su giornali e radio locali con informazioni: Radio Popolare, Radio Onda Diretta, Radio Black Out, L'Unità, La Stampa, Il manifesto, Avvenimenti, Liberazione, La Repubblica ecc.

4) Abbiamo incontrato Stefano Rodotà, ex-parlamentare italiano e presidente dell'associazione "Informatica per la Democrazia". Ha dato la sua disponibilità per appoggiare questa lotta per la difesa dei diritti dell'informazione. Inoltre entro un paio di giorni altri parlamentari di diverse formazioni politiche verranno sensibilizzati.

5) Stiamo cercando di organizzare iniziative pubbliche

A questo proposito comunico che le seguenti associazioni e gruppi di Roma: "Informatica per la Democrazia", "Prato Rosso", rivista "Derive e Approdi", rivista "Luogo Comune", rivista "Codici Immaginari", alcuni membri del "Forte Prenestino" si stanno incontrando in questi giorni a Roma per decidere il da farsi e esprimere iniziative di solidarietà. In questo senso hanno contatto Magistratura Democratica che è interessata a capire quello che sta succedendo.

A questo punto sta a tutti noi decidere come procedere: noi di decoder ci aspettiamo da tutti i componenti di cybernet e dai componenti gli altri network dei segnali in questo senso. pensiamo di aver aspettato anche troppo. Ciò non vuol dire agire d'impulso o irrazionalmente. Per questo le decisioni devono essere prese collettivamente. Più variegato è il panorama delle adesioni e meglio è per tutti.

La nostra proposta è di organizzare una o più conferenze stampa o altre iniziative pubbliche in una o più citta di alto livello con la partecipazione di personaggi di rilevanza nazionale ma anche con la presenza di qualche "inquisito", che abbia il"coraggio" di dire in pubblico: "io non sono un criminale ma una persona che fa, a sue spese, un servizio di pubblica utilita'"

Invitiamo tutti a muoversi in questo senso e a far conoscere pubblicamente l'attività dei "bullettin board system", come sistemi di scambio di messaggi, opinioni, amicizie, passioni e scambio di conoscenze. Il silenzio e l'ignoranza generalizzata su

queste attività lascia mano libera a chi ci vorrebbe tutti ridotti al mutismo telematico, come sta purtroppo succedendo in questi giorni: diciamocelo chiaro, colpevoli o innocenti, perquisiti o no, per lo spavento preso molte bbs hanno chiuso e non riapriranno piu'! *Allora è vero che il nostro diritto all'informazione è stato violato!*

Lavoriamo tutti, teniamoci in contatto e scambiamoci informazioni utili per organizzare in tempi ragionevolmente brevi, che per noi vuol dire una settimana-10 giorni, delle iniziative pubbliche.

P.S. Scusate la foga, ma non ne posso più di sopportare questa specie di supplizio di Tantalo, con decine di sysop che aspettano

il loro "turno" nell'essere incriminati, per qualcosa che, me lo auguro, non hanno mai commesso nella loro vita!

BY: FABI◊
T◊: ALL
RE: THE CRACK◊WN

Se per un hobby si deve finire sotto processo e sputtanarsi urbi et orbi, molti daranno addio all'hobby. Solo una triste constatazione. Sigh, ieri in 2mano.ita c'era un tizio che vendeva un computer nuovo, appena acquistato per una bbs che non nascerà mai. Il punto è casomai che queste fughe sono quasi del tutto inutili se non controproducenti. Se è vero come è vero tutto quello che qui e altrove è passato sul crackdown la GdF perquisisce anche sysop che hanno chiuso bottega da mesi, quando sequestra sembra quasi sempre sequestrare TUTTO il materiale informatico del malcapitato, e inoltre grazie ai sequestri già effettuati è GIA' in possesso delle coordinate di almeno il 90% delle BBS, il 70% dei point e una buona fetta degli user attivi fino a mercoledì 11. L'unica precauzione sensata sarebbe a questo punto l'autoevirazione totale, ovvero liberarsi di tutto il materiale computeristico in proprio possesso, sia quello legato alla BBS che non. Chiudere solo il BBS e casomai tenersi in casa Word 6 piratato sul computer dell'ufficio sarebbe forse controproducente e in caso di rinvio a giudizio prova indiziaria a sfavore (excusatio non petita..).

BY: STRAN◊ NETW◊RK
T◊: TUTTI
RE: REATI? INF◊RMATICI

GIU' LE MANI DALLA FRONTIERA ELETTRONICA !

Non conoscendo esattamente i contorni di questa vicenda ne sottolineiamo comunque alcuni aspetti: a) chiunque abbia i rudimenti di telematica (e la magistratura e le forze dell'ordine ultimamente hanno fatto felicemente uso di nuove tecnologie dell'informazione...) sa benissimo che un sysosp di una BBS (gestore di pezzi di rete telematica, n.d.r.) è impossibilitato (malgrado tutti gli sforzi) a controllare tutto ciò che gira attraverso il suo computer, a maggior ragione se svolge un lavoro volontaristico; è molto probabile quindi che qualche buontempone possa piazzargli nella BBS un programma che non dovrebbe girare; questo per natura intrinseca delle nuove tecnologie;

b) le due reti telematiche coinvolte sono ben lungi dal voler essere in qualche modo "irregolari": è ancora vivo il ricordo di due sysop di quelle stesse reti ad un incontro da noi organizzato al CSA EX-EMERSON (FI) sulle nuove tecnologie dell'informazione che ci criticavano la nostra presa di posizione contro la Legge Conso sui reati informatici (a nostro avviso di sapore squisitamente proibizionista) in quanto erano sicuri che questa legge mettesse delle regole in questo ambiente e li tutelasse nel loro lavoro volontaristico di innocui comunicatori high-tech!

Dobbiamo forse pensare che questa legge

ITALIAN CRACKDOWN

è stata fatta ad uso e consumo delle multinazionali che dopo aver sfruttato a dovere nel business dell'hardware e del software vogliono ora essere i soli legali managers del cyberspazio?

Dobbiamo forse interpretare questa operazione come un pesante avvertimento a chi vuole usufruire delle nuove tecnologie dell'informazione in maniera democratica ed orizzontale a vantaggio di uno Stato che si candida a controllore sociale anche nei meandri della frontiera elettronica, campo ritenuto troppo strategico per essere lasciato scorrazzare anche da artisti, pezzi di associazionismo e comuni esseri umani che vogliono comunicare con i propri simili?

Denunciamo questa operazione di polizia invitando i diretti interessati a coordinare momenti di lotta per la difesa della libertà di comunicazione non relegando questo tipo di azioni nel virtuale ma facendo sentire il proprio peso nel reale perchè sia un po' meno REALE e un po' più LIBERO E DEMOCRATICO!

Una società che si chiami democratica non dovrebbe prevedere nella propria giurisdizione alcun reato di opinione, non dovrebbe essere perseguibile, in altre parole, chi mette a disposizione dei propri simili idee e conoscenze.In ogni caso, se è auspicabile un servizio di tipo pubblico accessibile a tutti nel settore delle nuove tecnologie della comunicazione, non è ammissibile che sia criminalizzato chi, in qualche modo tenta di colmare questa lacuna.

BY: HAIAX
T◊: ALL
RE: MANIFEST◊ DELL UNDER-GR◊UND

Ciao a tutti.

La notizia del crackdown ha scosso anche me. Ho letto alcuni che proponevano di redigere un manifesto dell'underground, per poi diffonderlo dappertutto, su giornali, telegiornali, ecc. Alcuni hanno proposto anche di fare una petizione per abolire la legge sui reati informatici. Io sono d'accordo. Credo sia una cosa fattibile. Mostriamo all'opinione pubblica la nostra forza, che, pensateci bene, non è affatto trascurabile. Se, dopo aver redatto il manifesto, ognuno di noi lo mandasse, via fax o via posta, a qualsiasi redazione giornalistica, telegiornalistica, ai deputati eletti nella propria circoscrizione, alle sedi di partito, o a qualsiasi associazione gli venga in mente, NOI possiamo effettivamente INVADERE l'Italia. E' possibile anche mandare una lettere aperte al Presidente della Repubblica, con tanto di firme. (è meglio se se ne occupa qualcuno che abita a Roma)

Una volta invasa l'Italia, è possibile organizzare anche una petizione per l'abrogazione della legge sulla pirateria. Non so quante siano le firme necessarie, ma sono sicuro che riusciremo a tirarne su un bel po'. Pensateci bene: la nostra forza effettiva è tale da poterci riuscire. I mezzi li abbiamo, ci manca solo l'organizzazione!

Non chiudiamoci in noi stessi, non mettiamo la testa sotto la sabbia, altrimenti sarebbe veramente la fine per la nostra libera espressione.

BY: THE CREEPER
T◊: ALL
RE: RE: BLA BLA BLA

Il cyberpunk non necessita di una definizione individuale di identità del gruppo, come invece era per il punk, e questo perché non si pone come movimento ma come *attitudine*; - gli hackers hanno lavorato spesso e volentieri da soli, solo dopo, cioè quando il fenomeno si è diffuso, sono venuti a contatto tra loro, la stessa cosa è successa, ma che strano, con gli studiosi della teoria del caos; - l'hacker, per sua natura da "teppa" (cioè di muschio curativo) si vuole/deve infiltrare negli interstizi, non può uscire all'aperto e dichiarare la sua presenza.

Il non organizzarsi in gruppo, in realtà è la vera forza degli hackers: è la loro non-organizzazione che gli permette di agire indisturbati. Questo non toglie che si possano scambiare informazioni e tecniche, ma non significa creare L'identità è in qualche modo una gabbia da cui si potrebbe far fatica ad uscire. Gli scrittori «cyberpunk», come saprai, rifiutano l'etichetta, vogliono rimanere indipendenti. Per il fatto che ad un certo punto si siano tutti ritrovati a scrivere SF su argomenti simili, non è vero abbiano fondato un movimento. Le avanguardie d'inizio secolo sono state l'ultimo baluardo delle organizzazioni artistiche. Identità=coercizione. No future? No identity.

BY: G◊MMA
T◊: ALL
RE: PER I PARLAMENTARI

Questo è il testo che vorremmo far pervenire a più parlamentari possibili, di ogni partito politico. Usatelo, modificatelo per sensibilizzare sul problema

GRAVE ATTACCO ALLA LIBERTA' DELLE RETI TELEMATICHE AMATORIALI

E' in atto una vasta operazione giudiziaria (si vocifera di circa 400 perquisizioni domiciliari, ma accertate sono comunque più di un centinaio) nei confronti del mondo amatoriale telematico italiano. L'operazione è stata avviata dalla procura di Pesaro nei confronti di due persone, al fine di accertare l'eventuale reato di duplicazione abusiva e vendita di software coperto da copyright. La procura di Pesaro, a quanto se ne sa, sembra ipotizzare che il reato di vendita del software sia avvenuto ANCHE tramite l'utilizzo delle reti amatoriali telematiche di base italiane. La prima ondata di perquisizioni nei confronti di tali reti informatiche, che hanno peraltro ferree autoregolamentazioni interne contro la cosiddetta pirateria, è avvenuta mercoledì 11 maggio, la seconda mercoledì 18 e sta proseguendo a tutt'oggi. Si tratta di perquisizioni estremamente accurate, e nella maggior parte dei casi si risolvono in sequestro di tutte le apparecchiature hardware e software presenti in loco senza, nella magior parte dei casi, una valutazione appropriata del contenuto degli hard-disk di tali macchine. Si parla a tutt'oggi di più di sessantamila dischetti e di centinaia e centinaia di hard disk, schermi, streamer, stampanti e perfino mouse sequestrati.

Il primo risultato dell'operazione in corso è stato quello di oscurare decine e decine di BBS e di produrre un profondo scoramento in tutti gli appassionati della telematica di base. I nominativi visitati dalla Finanza sembrano ricalcare con fedeltà le nodelist delle reti più importanti italiane. Tra queste in particolare è stata colpita Fidonet, oltre alle minori PeaceLink e Cybernet.

...

Da un punto di vista politico, al di là delle eventuali responsabilità soggettive, il tutto si configura come un vero e proprio attacco alla libertà di comunicazione. E' da suggerire che alla medesima stregua dovrebbero, per reprimere la vendita di audiovisivi piratati, penetrare nelle case di tutti coloro che possiedono un videoregistratore. Inoltre è da considerare che in questa fase di rivoluzione digitale è logico che le leggi di riferimento siano sempre arretrate rispetto allo sviluppo reale dei comportamenti sociali. L'applicazione di queste leggi dovrebbe conseguentemente essere improntata al massimo dell'elasticità. E' infine da tener presente il più generale attacco rivolto da più parti alla "nuova frontiera elettronica", vista dai grandi gruppi come uno spazio da privatizzare in tempi brevi. (cfr. da una parte il progetto delle autostrade elettroniche di Gore-Clinton e la volontà di introdurre l'accesso a Internet e quindi alla comunicazione su base economica e in Italia la nascita di servizi a valore aggiunto per accedere alla rete mondiale).

Mentre ribadiamo la sostanziale estraneità delle banche dati amatoriali collegate nei network al traffico di programmi informatici sottoposti a copyright, vogliamo ricordare la loro importanza come servizio di pubblica utilità che ha aperto spazi di libertà d'informazione. Riteniamo quindi questa azione non solo non adeguata ma anche profondamente ingiusta nei confronti di cittadini che, a loro spese, hanno fornito strutture aperte a tutti e trasparenti nel funzionamento.

BY: FABI◊
T◊: ALL
RE: RAID FINANZA

Non credo.. dubito che per le bbs si arriverà mai alle forche caudine normative (esami etc) cui sono sottoposti i radioamatori. Certe barriere nel mondo radiantistico sono necessarie perché si tratta dello sfruttamento di un bene pubblico (l'etere) di scarsa disponibilità, e alla fine è giusto che chi ha in concessione questo bene pubblico sia preparato a usarlo bene.. Con i BBS la situazione è completamente diversa.. diciamo che in qualche modo (legge ? associazione ?) bisognerebbe arrivare a rendere i board legalmente 'esistenti' e 'tutelabili'. Anche io come molti altri fino a una settimana fa speravo che fosse possibile continuare a stare nel limbo in cui almeno in Italia la telematica amatoriale ha agito finora. Ma di fronte a un operazione in grande stile come quella di Pedrocchi...

BY: ICE MAN
T◊: ALL
RE: RE: HACKER S MANIFEST◊. 2/2

Si è vero kui da noi (intesi kome cyberspazio) ognuno è kome vuole essere, non esistono differenze la gente di giudika per kuello ke dici e per kuello ke pensi non per kuello ke sembri... Penso ke sia per kuesto motivo ke kualunke persona ke provi ad usare un modem poi non riesca a staccarsi... "Loro", gli altri sono lenti sono legati alla fisica classica, noi possiamo spostarci alla velocità di un impulso... più e più volte sono andato negli stati uniti, in bulgaria, belgio, marocco, tutto kuesto senza muovermi mai di un millimetro... ho parlato kon persone mai viste senza sapere neanke kome si kiamavano, ki veramente fossero... Non penso sia possibile fermare il movimento ormai ha troppi "adepti"... e per ogni kaduto ci sarà un altro ke sarà pronto a prendere il posto del fratello perduto. Ma dillo ai finanzieri ke stanno mettendo sokkuadro tutte le fido

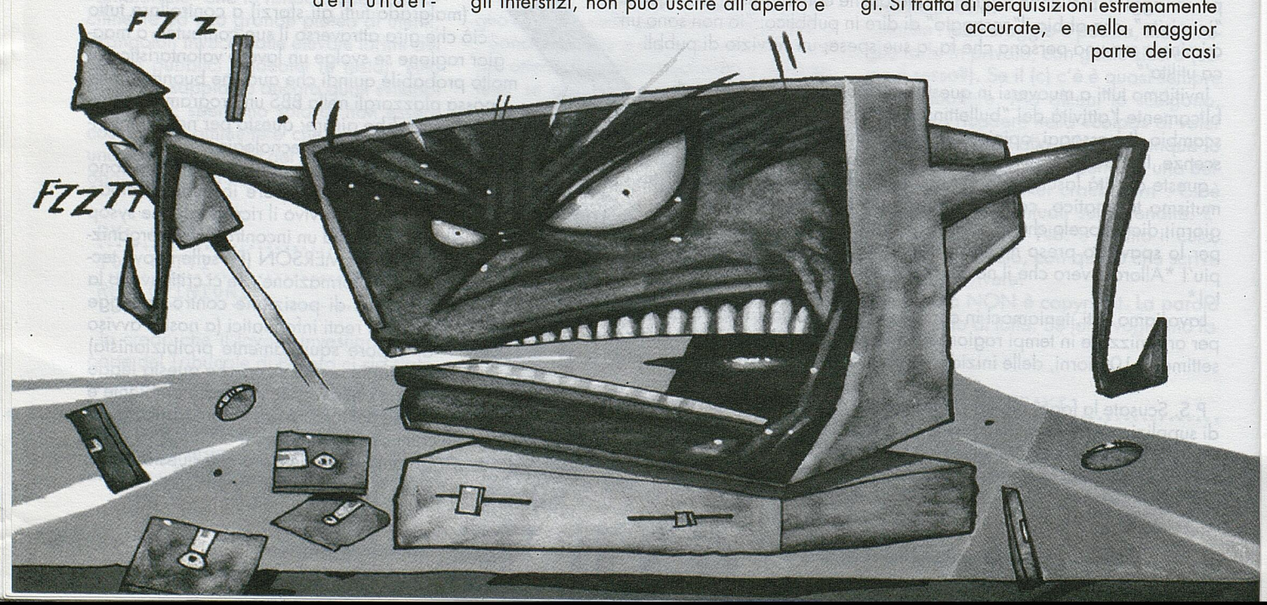
lo studio ('nsomma..) informatika e non sai kuante volte mi sono sentito dire... Devi smettere di giokare kon lail tuo komputer... Non kombinerai mai nulla di buono... Ma loro sono lenti... vivono legati alla vita di tutti i giorni "...non hanno mai provato l'ebrezza del baud..." Non capiranno mai perké passiamo kosì tanto tempo in kuesta "forma!". E stai pure certo ke ki ammiravo, ki mi ha ascoltato prima di giudicarmi non si è mai pentito della sua scelta... E lo so ke noi siamo tutti uguali... ma anke loro lo sono e se ne fotti uno allora li può fottere tutti ;)

BY: RUNAWAY
T◊: ALL
RE: C◊RRIERE TELEMATIC◊ SPECIALE N 2 [1]

SPECIALE ITALIAN CRACKDOWN

** EDITORIALE
NON MOLLATE!!!

Sono ormai sette lunghi anni che vago nelle BBS italiane, praticamente dai suoi albori. Fino ad un paio di anni fa non era nemmeno ipotizzabile che la Magistratura arrivasse a tanto. La Telematica Italiana si è sviluppata, stando al passo con i tempi, proprio perché davanti non aveva nessun ostacolo burocratico. Era una specie di Eden della Pirateria. Poi qualcuno deve essersi svegliato, hanno provato a fare delle leggi limitassero questa libertà, che la facessero smettere di dire che gli Italiani erano dei ladri anche, e soprattutto, quando usavano il computer. Si è arrivati all'"Italian Crackdown": perquisizioni, avvisi di garanzia, forme di psicosi collettiva, chissà qualcuno avrà pensato anche al suicidio o a darsi alla macchia... Ma che cosa è emerso da tutto ciò? Le perquisizioni sono state fatte da persone totalmente impreparate, è mai possibile che alcuni sysop abbiano dovuto spiegare cosa fossero i programmi Sharewre e Public Domain? Loro eseguivano degli ordini cercavano soft pirata, che colpa hanno se nessuno gli ha spiegato che non esistono solo i programmi originali e quelli pirata? La Telematica è un ambiente chiuso che raramente comunica con l'esterno, per sopravvivere bastava esser dentro. Per il resto dell'Italia la Telematica è un mistero, non c'è nessun contatto, se non i rari articoli sulle "Autostrade" di Clinton... Chi usa i modem si trova di fronte un panorama eccellente, ma chi non li usa non sa assolutamente cosa c'è dietro ad un computer... Le persone che gravitano intorno alla telematica sono anni luce avanti, ma quando non sono nel "Cyberspazio", sono nel Terzo mondo. E ora la preistoria con le sue regole tribali ha attaccato il futuro, che era talmente avanti da non aspettarsi un tale "affronto"... purtroppo le regole le stabilisce la Preistoria e finché non sarà sconfitta non ci sarà futuro. Questo è un conflitto generazionale, tra coloro che usavano la macchina da



scrivere e chi i byte. L'unico modo di vincere è accettare di combattere con le loro regole. Ricordatevi che nonostante tutto l'Italia è e resterà un paese DEMOCRATICO, dove è permesso a chi è accusato di difendersi.

** COME SUBIRE UNA VISITA DELLA FINANZA E VIVERE FELICI

Se per caso foste colpiti da uno di quei mandati di perquisizione e sequestro, consiglio la collaborazione con la pattuglia della Guardia di Finanza che sarà stata incaricata di visitarvi. Ovvio che la presenza in casa, ufficio, macchina o altro luogo, di materiale illegale non farà altro che trasformare il decreto da semplice perquisizione in sequestro. Inutile anche fare sparire TUTTO il materiale: sanno benissimo che un PC ed un modem dovrebbero esserci, e li cercheranno. Sarà bene che teniate a portata di mano anche tutte le licenze del software installato, sistema operativo (DOS o altro) compreso. Se avete dati importanti e di difficile ricostruzione sul vs PC, consiglio un backup preventivo da depositare in luogo sicuro, onde evitare, nella malaugurata ipotesi che veniste colpiti da tale provvedimento, di perdere dati, programmi o files che sono costati a volte mesi di tempo e fatica. Perderete forse l'hardware (che forse vi sarà restituito dopo le verifiche del caso), ma se usate il PC per il vs lavoro almeno non avrete buttato tempo e fatica. Altro consiglio che mi sento di darvi e di tenere un certo numero di floppy (congruo rispetto alle dimensioni dei vs HD) tale che le necessità di backup di sicurezza ne giustifichino il possesso. Evitate, se avete un HD da 40 mega di farvi trovare 800 dischetti... Inoltre accertatevi che quei dischetti siano preformattati: se si presentasse la GdF forse vi permetteranno di farvi un backup dei VS dati. Evitate di avere più copie di sicurezza dei vs programmi, consultate le relative licenze per stabilire se e quante copie potete fare, fatele ed etichettatele correttamente. Se avete dei floppy riciclati con vecchie etichette, eliminate anche le etichette vecchie, tenete tutti i floppy vergini o riformattati in contenitori che ne riportino le caratteristiche. In qualche caso (pochi purtroppo) dietro insistenze, si sono limitati a sequestrare gli HD che sono stati smontati dalle rispettive macchine. Anche quelli cui non è stato sequestrato nulla restano comunque nello stato giuridico di "indagati" con regolare avviso di garanzia. Se siete/sarete destinatari di un tale provvedimento, ricordate che anche il mandato che vi presenteranno sarà coperto dal segreto istruttorio, potrete parlare del fatto in se (ne parlano anche gli organi di stampa), ma non dovrete pubblicare l'atto giudiziario stesso. Buona cosa sarà, in tale malaugurato caso, che riusciate a farlo sapere a qualcuno dei sysop della rete Fidonet, magari attraverso qualche vs conoscente... Stiamo raccogliendo informazioni e dati per stabilire l'effettiva portata del fenomeno. In tal caso fate sapere un recapito telefonico (diverso dalla vs abitazione e/o ufficio) sarete reperibili, ed a quale orario: sarete contattati.

** EFF IN ITALIA?

Michael Baker, presidente dell'Eletronic Frontier Foundation
dell'Australia ha mandato quest'invito :
"Scrivo per offrire assistenza a chiunque voglia creare un'organizzazione simile all'EFF in Italia. Recentemente (insieme ad altri) ho creato l'EFF Australia, ed ora ne sono presidente. Altri Eletronic Frontier nazionali sono stati creati o vedranno la luce entro breve tempo in molti altri stati (Canada, Irlanda, Norvegia, Gran Bretagna e Giappone)... Se c'è qualcosa che possiamo fare per aiutarvi, chiedete pure."

** AFFARI D'ORO PER BRUCE STERLING

From: Bruce Sterling
WOW!! Questo farà salire alle stelle le vendite del mio libro sulle leggi e disordini informatici : GIRO DI VITE CONTRO GLI HACKERS
Mi conforta un po' il fatto che la gente del CyberNet non sia stata presa dopo che la Decoder BBS ha pubblicato la versione italiana di Hacker Crackdown.
Quando sono stato in Italia il mese scorso, la gente era molto preoccupata riguardo al potenziale dominio sui media da parte di Berlusconi e devo dire che i tempi per questo crackdown non sembrano i migliori per la sua ascesa.

BY: KATERINA KASELLI
T◊: ALL
RE: CRACKD◊WNYLAY

LA
hardware kade dal cielo...
giovani cyberpunks si licenziano dal lavoro e dispiegano morbide reti sulle strade...
attesa per il software...

BY: PDM
T◊: ALL
RE: RE: INIZIATIVE PUBBLICHE ANTI-CRACKD◊WN

Per quanto mi riguarda, (è un periodo tremendo e ho veramente poco tempo, comunque sento molto forte la necessità fare qualcosa) vorrei organizzare un'assemblea pubblica al dip. di scienze dell'informaz, se avete voglia di lavorarci si può fare un'iniziativa di rilievo, magari con a seguire una log di IRC a livello nazionale.
Per quanto mi riguarda sto cercando di mettermi in contatto con un sys di Modena vittima della STRAGE DEGLI INNOCENTI, ti farò sapere. ... La rabbia è tanta!!!!!!!!

BY: ZEUS KISSAKI
T◊: ALL
RE: GDF, LE◊NARD◊

Stavo seguendo distrattamente Leonardo su RaiTre, e si parlava della recente operazione della GdF e dei sequestri. Il tutto è stato elogiato, spiegando che in Italia la maggior parte dei computer user copia il software dagli amici e questo deve cambiare.
L'operazione ha portato lodi dal senato Usa, oltre che dalla Bsa italiana. "Finalmente abbiamo fatto una legge e la facciamo anche rispettare" erano le parole della commentatrice.

BY: R◊BERT◊
T◊: TUTTI
RE: ARIDAJE, MANNAGGIA-MUERTE.

Ciao tutti!
E' con una notizia dell'ultima ora che riprendo, purtroppo, a scrivere di questo argomento...
Stasera hanno perquisito la sede di "Taras Communication" di Taranto, ovvero del BBS principale di Rete PeaceLink.
Non ho notizie precise sull'accaduto (non so neanche se, alla fine, sia avvenuto un effettivo sequestro dei computers): mi ha telefonato, alle 20 circa, Alessandro Marescotti, e alle 20:30, chiamato telefonicamente Gianni Pugliese, mi confermava la cosa spiegando che erano ancora a inventariare il materiale...
Ad un certo punto spero solo che la perquisizione sia - come le altre - partita dalla famosa indagine di Pesaro... altrimenti, l'avere "toccato" il Nodo principale di PeaceLink, rete che come tutti sanno si dedica alla comunicazione tra organizzazioni di volontariato nonché tra persone impegnate nel campo della lotta alla mafia, della pace e dei diritti umani, significherebbe che davvero si stia cercando di "oscurare" le voci libere in Italia... Speriamo che non sia così!
(E, per inciso, proprio il BBS di Gianni Pugliese è stato offerto come strumento telematico per la redazione del giornale "I Siciliani", riaperto dopo l'uccisione - da parte della mafia - del giornalista Fava... è orribile pensare a certe cose ma non me ne vengono in mente di migliori...)
Vi terrò informati sulla vicenda; per quanto mi sarà possibile, e fino a quando sarò in grado di farlo... credetemi, da come si stanno mettendo le cose, temo che presto giungerà anche la mia ora...
8-(((
Intanto, a casa, ho già avuto la mia dose di osservazioni, dopo la mia faccia stravolta al ricevere la notizia... tra moglie e suocera, mi si è detto: "Ma perchè ti sei voluto invischiare in queste cose!?!"
8-((
Vi saluto tutti caramente.
Ciao ciao!

BY: MULE
T◊: ALL
RE: D◊P◊ LA C◊NFERENZA...

Ciao All,
Ecco alcune riflessioni dopo la conferenza di lunedì alla casa della cultura sulla libertà di modem.
A mio avviso ci sono tre necessità MOLTO pressanti per il mondo della cosiddetta "telematica amatoriale".
1- Autoregolamentarsi per definire meglio figura e responsabilità del Sysop di un sistema (e su questo non mi dilungo perché le parole dei diretti interessati valgono molto più delle mie).
2- Chiarire, magari con una interrogazione parlamentare alcuni punti oscuri della legge sul software (Mi becco cinque anni se copio sul mio HD il Word 5 di mio padre???). Il referendum abrogativo sul quella legge è una bella utopia sono pochi gli appassionati di "telematica" in Italia?
3- Progredire uscendo all'esterno. Mi spiego meglio. La telematica è un mondo per iniziati, appassionati, tecnici, è democratico al suo interno, ma è CHIUSO VERSO L'ESTERNO. E' difficile far comprendere a molti quale importanza abbia la telematica come "luogo" di confronto, analisi e discussione. I Media tradizionali ci hanno insultato e diffamato nelle ultime settimane, facciamo in modo che questa sia l'ultima volta. Alcuni stanno già facendo articoli e opuscoli informativi che spieghino approssimativamente cosa avviene qua giù nel cyberspazio... la strada è giusta, facciamo controinformazione nelle scuole, nelle università ovunque.
4- Facciamo in modo che dall' unione dei nets per l' area SYSOP.ITALIA (e spero presto anche USERS.ITALIA) nasca un gruppo compatto, un'alleanza di nets e persone e magari un associazione che ci tuteli. Il primi passi li stiamo già muovendo, ma ora dobbiamo impegnarci a creare un gruppo.
In che termini, come? Il mio sogno sarebbe di creare una Electronic Fronteer Foundation anche qui in Italia che ci rappresenti di fronte ai media, che ci unisca (scusate se mi ripeto, ma ritengo che sia molto importante) e che difenda davanti alla legge con avvocati i sysop perquisiti e inquisiti. Per questo non basta l'impegno di un gruppo di persone, servono anche e soprattutto $oldi, tanti dindi per gli avvocati, le conferenze stampa, etc. POSSIAMO FARLO?
Insomma anche io ho fatto un sogno ;-), e voi...
Bye,

BY: LUC PAC
T◊: ALL
RE: LECITI MANIFEST◊

Vogliamo essere *LECITI!*
L'11 Maggio 1994 dalle ore 15.30 gli Agenti della Polizia Tributaria cominciano ad irrompere nelle case di presunti criminali accusati di associazione a delinquere finalizzata all'uso illegale di codici rubati e al contrabbando di software illecitamente riprodotto. Pistole alla mano vengono eseguiti gli ordini di perquisizione e sequestro emessi dalla Procura della Repubblica di Pesaro: effettuati sopralluoghi, ammonticchiato materiale elettronico in scatoloni sigillati e notificati avvisi di garanzia ad increduli gestori di sistemi telematici amatoriali.
E' un momento particolare. La legge sul software è entrata in vigore da pochissimi mesi e per la prima volta al mondo con una tale intensità la Giustizia decide di scovare e perseguire chi è dedito alla diffusione illegale del software, ma sopratutto chi utilizza impropriamente codici segreti (password illegali, numeri rubati di carte di credito ecc.).
Finalmente!
Anni di Far West hanno portato l'Italia ai vertici mondiali del traffico di programmi illegali, della produzione di virus nonché della pratica della penetrazione illegale nei sistemi riservati.
Finalmente!!!
Ma se è vero che questo è un segnale importante che può, se non tranquillizzare il mondo della telematica "legale", almeno lasciargli qualche speranza di un ritorno alla vita civile, è anche vero che ad un esame più approfondito sembra proprio che questo blitz (denominato "Fidonet Crackdown" o "Fidobust" per l'alto numero di nodi Fidonet implicati, o operazione "Hardware 1" per sottolineare che le forze dell'ordine hanno "preferito" prelevare di peso tutto l'hardware senza procedere ad una scelta solo di ciò che sarebbe stato utile ai fini delle indagini) non potrà risolvere nulla per quello che riguarda la lotta al soft-traffico e che l'azione così` generica della Giustizia finirà per essere solo inutile quando non controproducente.
Non controproducente per la Giustizia stessa, ovviamente, che seguirà il proprio corso discriminando, tra coloro che sono stati colpiti dal provvedimento, i rei dagli innocenti. E provvederà a condannare gli spacciatori, gli importatori e i produttori di software illegale e gli utilizzatori di codici rubati.
Non controproducente per il Mercato dell'informatica, che attraverso queste misure spera di riacquisire quegli spazi che ingiustamente gli sono sottratti dalla concorrenza sleale dei pirati.
Né controproducente per i grandi media di oggi, stampa e tv, che potranno con semplicità tirar fuori da questa storia qualche succulenta (e forse anche truculenta) notizia su cui sparare qualche titolone [si veda L'Espresso, o La Repubblica ad esempio o anche il Televideo].
Questa azione così vasta del PM darà, verosimilmente, una connotazione ulteriormente negativa all'attività telematica in Italia, che già non è rosea.
La Giustizia, infatti, è alla ricerca di "ignoti" che formano una associazione a delinquere, e per far ciò manda tecnici informatici veramente preparati ad effettuare chirurgici sequestri, una volta su cento, e per il resto guardioni ignoranti (nel settore) che sequestrerebbero allo stesso modo arance mercurizzate, mansarde non condonate e sostanze supefacenti varie.
Il mondo della telematica, le mille reti che si intersecano e, i milioni di persone che si scambiano dati, senza conoscersi più di quando basta a fornire quelle quattro informazioni tecniche per attivare un collegamento, sono a rischio. Tutti sono in un certo senso "ignoti". Anzi è proprio questa condizione che permette la Grande Equalizzazione sociale, quella facilità di rapporto e quindi quella capacità di scambio umano che le reti di computer, e solo le reti di computer, hanno saputo dimostrare. Non certo la stampa tradizionale, non certo la TV.
Ma se basta questo per essere a rischio allora chiunque è sotto la mannaia. Il solo fatto di possedere un modem è già di per sé un indizio.
Insomma c'è da una parte una federazione (implicita) di organizzazioni criminali che utilizza le reti di calcolatori, ma non diversamente da quanto le Mafie del mondo abbiano fatto e facciano con tutte le altre tecnologie: il mercato consumer dei teledrin, prima, e dei cellulari poi è decollato grazie ai pusher (piccoli spacciatori di droga) di tutto il mondo, sempre reperibili, sempre disponibili. A questi che non ci siano regole fa comodo, li copre.

Dall'altra i CIttadini Telematici, che vogliono rispettare le regole quando ve ne fossero, senza rischiare i propri lavori, il proprio tempo, i propri soldi e la propria immagine per il desiderio di stare insieme e comunicare le proprie idee liberamente.

Fino ad oggi le regole non c'erano e neppure controlli. Vivevano tutti indisturbati, gli uni e gli altri. Poi un PM "ha stabilito" la legge, non una Legge dello Stato Italiano, ma una legge dell'esperienza: quale persona, specie se libero professionista, dipendente statale, carabiniere, commerciante o guardia penitenziaria, vorrà più gestire uno spazio di discussione telematico se questo può comportare guai con la giustizia senza poter far nulla per evitarlo, senza alcuna certezza del diritto.

La risposta, purtroppo, la stanno dando quanti in questi giorni stanno rinunciando al proprio hobby e alla propria passione.

Non si può, è vergognoso ed incivile, accettare la presunzione di colpevolezza che si è ormai diffusa.

Non si può, e non basta, semplicemente *resistere*, con caparbietà e con la fiducia (un po' cieca) che poiché non si è mai fatto nulla di male non toccherà anche a noi, sysop o utenti.

Resistere silenziosamente non basta. Credere di essere onesti non basta.

Oggi i CIttadini TelematicI capiscono di essere ad un passo dal poter rivendicare il proprio DIRITTO ALLA INFORMAZIONE E ALLA COMUNICAZIONE anche in Italia. Oggi i CIttadini TelematicI non si limitano a fare i vasi di coccio, ma si danno da fare per far capire a quelli che con loro non hanno mai parlato perché non si sono mai calati nella matrice di indirizzi elettronici che questa è seriamente la FRONTIERA finale dei media e che va colonizzata con la parte migliore delle forze, con l'intelligenza e non con la forza.

Oggi i CIttadini TelematicI adottano, ciascuno in prima persona o per gruppi d'interesse o in organizzazioni ad hoc, tutte le iniziative che ritengono utili per generare quella pressione informativa e democratica necessaria per poter porre, finalmente, la grande questione del DIRITTO alla COMUNICAZIONE sui tavoli dei parlamenti nazionali e internazionali.

Oggi la LEga dei CIttadini TelematicI rivendica il proprio impegno di lunga data a favore dell'ordine pubblico e della società. al rispetto delle leggi e della convivenza civile e democratica di tutti gli individui nel nome della certezza del diritto.

LECITI! LE_ga dei CI_ttadini T_elematic_I

LECITI! ogni sera una stanza in chat su Agorà dalle ore 23.

LECITI! su CONFERENZA COMMUNITY NETWORKS

LECITI! ovunque, sempre!

LECITI!

Non è una associazione

LECITI!

Non è una organizzazione

LECITI!

E' un urlo di battaglia

BY: M F B

T0: TUTTI

RE: INTERNET

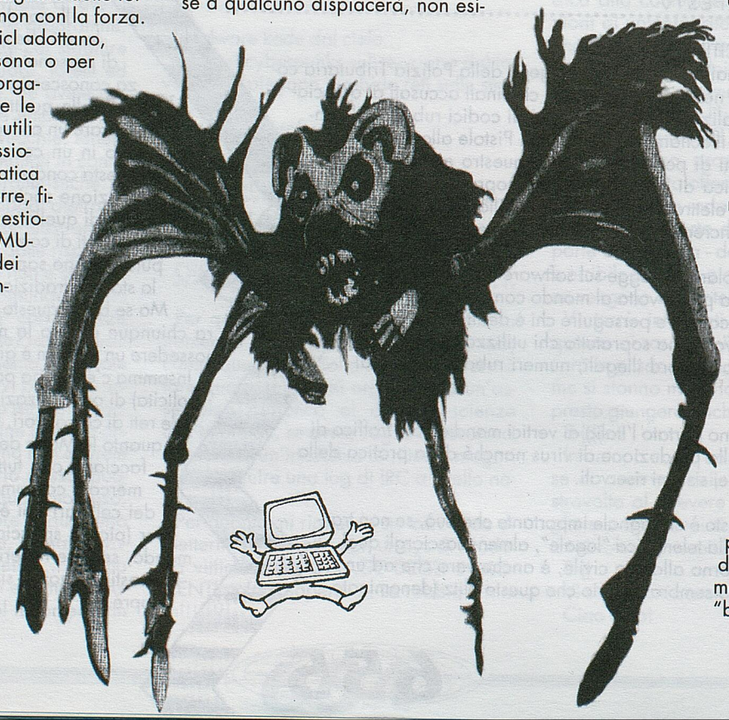
SBATTI L'HACKER IN PRIMA PAGINA

Assurdamente puntiglioso nel citare dati tecnici sbagliati, imbottito di retorica e di cloni cinematografici di "Wargames", uno sciame di giornalisti ha denunciato alla Nazione come un incredibile apparato tecnico-investigativo abbia finalmente colpito al cuore uno dei mali della società moderna: l'hacking.

Fino ad ora, le menti contorte di coloro che dirigono la crociata contro i sistemi telematici privati (che nel suo risvolto più paranoico criminalizza l'intera utenza di un Network e paragona la userlist di BBS all'elenco iscritti ad una loggia massonica deviata), avevano goduto di un discutibile alibi: tutela del software originale come da normativa vigente.

Alla legge che definisce l'hacking puro un crimine, mancava invece il Totò Riina di turno: da ieri c'è. Finalmente un colpevole, o,in termini più realistici,qualcuno che collauderà sulla sua pelle le nuove regole del gioco, pagando per tutti.

E' noto che i canali di informazione tradizionali hanno il simpatico vizio di distorcere l'argomento oltre misura. E' un fatto globale, direi planetario, e, anche se a qualcuno dispiacerà, non esiste un significato politico di tale posizione: gruppi di opposte tendenze hanno saputo ritrovarsi concordi solo nella criminalizzazione dell'hacker. Neppure la controinformazione, che vede per l'hacker un ruolo sociale di matrice gibsoniana, sfugge a volte alla tentazione degli stessi luoghi comuni: la verità insomma, per brutta che sia, è che il romantico mondo di Wargames piace a tutti. L'intrusione fa notizia se avviene in sistemi militari, in networks bancari, in segreti industriali: se per una volta si pubblicasse la realtà, senza una virgola aggiunta, la vicenda mancherebbe di fascino ed interesse. Signori, sappiatelo... vi stanno raccontando un sacco di palle. La rete Internet. è l'argomento su cui inventare idiozie risulta più difficile: di fatto è talmente vasta che qualunque cosa vi dicano contenga, da qualche parte la conterrà realmente; essendo un network che collega ambienti didattici e di ricerca, è pure reale la presenza di dati di una certa importanza. Lo stesso verbo "contenere" si rivela però improprio: Internet è per molte Workstation quello che la rete telefonica commutata è per i servizi via modem, nient'altro che un "qualcosa" che fa corrispondere un utente ad un numero. Considerato che tale "utente" è a sua volta una rete, si ca pisce subito come la possibilità di utilizzare una numerazione Internet di per sè non fornisca nulla all'hacker se non il tramite con un altro servizio più o meno protetto. Supponiamo che io voglia penetrare nel servizio telematico XYZ, via Internet. Prima di tutto mi occorre il suo indirizzo di rete, ammesso che in quel momento l'host sia collegato (buona parte dei link è tutt'altro che permanente), devo sapere cosa cercare nel LAN, che proto collo usare nel trasferimento dati, dove collocare il materiale prelevato; solo allora potrò passare all'hacking vero è proprio dell' accesso.



Una cosa è dire "nella rete telefonica italiana esiste il numero di Agnelli", un'altra è affermare "chiunque raggiunga un telefono può chiamare Agnelli".

Se avete notato, non mi sono posto il problema di accedere ad Internet: infatti tale network non è affatto un fenomeno d'elite ma una disponibilità corrente di molte (potrei azzardare tutte) facoltà scientifiche. Inoltre, le agenzie di stampa hanno omesso di specificare come diversi host siano gestiti da individui che, dopo aver espresso il loro disprezzo (spesso in modo pesante) per i "bambini che pasticciano stupidamente col modem" e scritto un paio di libri sulla sicurezza delle reti UNIX, esprimono le loro superiori capacità scegliendo come root password "PROVA" o il nome di battesimo. A mio parere, uno sviluppatore di sistemi professionista che si ritrova la protezione frutto di anni di studi bypassata da un quattordicenne, non dovrebbe indignarsi ma piuttosto vergognarsi.

Se il suo stipendio è pagato con denaro pubblico, doppiamente. Punto secondo: la sicurezza. Mi riferirò in particolar modo ai centri di calcolo universitari: in primo luogo hanno una sotto-utenza particolarmente vivace e curiosa, in secondo luogo contengono un numero spropositato di accounts comuni a più studenti (regolarmente o irregolamente sharati) che sfalsa qualunque tentativo di calcolare il numero complessivo degli utilizzatori. (A questo proposito: il dato di 20mila utenti Internet in Italia fornito da alcuni quotidiani è ridicolo). La sicurezza sistemi è distrutta innanzitutto dall'incompetenza di alcuni operatori, o peggio di alcuni progettisti, generalmente autoconvinti di essere leggermente superiori a Dio. Il fatto che un hacker sia in possesso del 70% delle password colpisce molto il lettore dell'articolo in cui la notizia appare, ma tecnicamente non ha significato. Al violatore infatti basta UN codice (spesso individuato perché ultra banale) per poter inserire nel sistema un programmino spia e avere in omaggio fiumi di ulteriori password. Il sysop della categoria citata non riconoscerebbe un processo parassita neppure se questo, per un difettino, facesse esplodere un terminale al giorno. La sicurezza sistemi è distrutta inoltre da sysops molto competenti, ma assolutamente disinteressati a determinati aspetti dell'attivita: è noto che la gestione reale di diversi host accademici è delegata a studenti laureandi che non si può dire perdano il sonno se qualche irregolare fluttua tra le Workstation personalmente o virtualmente. Infine, la sicurezza sistemi è distrutta dall'utente che per errore sbatte in condivisione globale i propri files privati, usa (come già detto) codici elementari, diffonde l'account a cani e porci. Come, dunque, si finisce sui quotidiani con l'accusa di aver messo in crisi i sistemi militari ed economici di mezzo pianeta? Primo metodo: distruggendo qualche file qua e là. A questo punto, anche se avrete cancellato la lista clienti della lavanderia Lao-Pin a Pechino, diranno che siete voi l'elemento destabilizzatore del conflitto in Ruanda. Questo perché il danno provocato aumenta le sue dimensioni man mano che la voce si diffonde. Secondo metodo: dopo tre anni passati a guardare sempre gli stessi files in host i cui indirizzi ed accessi sono ormai di dominio pubblico (solo il sysop non lo sa), vi imbattete finalmente in un servizio in teressante e lo raccontate ad un amico in facoltà. Dopo tre minuti lo sapranno tutti, e se siete sfigati ed il servizio appartiene ad una società collegata ad una seconda società controllata da una terza società il cui amministratore delegato possiede il 3 per mille del pacchetto azionario della Pepsi, diranno che la produzione di 750.000 lattine è andata a farfalle per colpa vostra e vi arresteranno. (Se in galera non ci sarà posto per voi, scarcereranno un mafioso). Chiudo con alcune piccole note:

- l'intrusione telematica illegale per motivi politici è un delirio di qualche articolista.
- la rete concepita dal Pentagono durante la guerra fredda non ha più alcuna relazione con il concetto attuale di Internet come net accademico. Lo stesso nome è stato cambiato.
- l'hacking di conti correnti privati è una leggenda metropolitana, con la sola eccezione dei prelievi automatici via Bancomat o carta di credito. Credo che il film "Terminator 2" abbia scatenato un'immaginazione troppo fervida in qualche giornalista.
- La violazione presunta delle "casseforti" militari è una vecchia storia risalente alla guerra del Golfo: un file (peraltro poco interessante) fu prelevato perché archiviato nel posto sbagliato.

La rete militare è separata da quella civile; quella italiana si chiama Sotrin e fa uso di ponti radio.

Conclusione sui "genietti del modem": l'hacking della massima parte dei sistemi violati è imputabile al 20% alla genialità del violatore e all'80% all'imbecillità del responsabile.

BY: CAPTAIN SWING

T0: ALL

RE: TELEVIDE0 27-5 PG 147

Fabio ha scritto a Tutti [Televideo 27-5 pg 147]:
FR> Dal televideo di oggi.. non c'entra col fidobust però ragazzi
FR> qui tira un'aria ...

FR> STUDENTE ITALIANO "INTRUSO" IN RETE TELEMATICA MONDIALE
FR> Rischia 5 anni di carcere per "accesso abusivo". Aveva scoperto la parola
FR> d'ordine per inserirsi in quella che Clinton ha definito la
FR> "autostrada principale elettronica", la Internet

...ragazzi... questa è quasi peggio del Fidobust...

Se già si dice ke "Internet E' l'autostrada di Clinton" la cosa è grave...

La disinformazione si sta propagando in maniera preoccupante: è agghiacciante che la grande, libera ed anarkica Internet venga definita proprietà privata ancora prima ke le grinfie di Clinton & C. siano arrivate su TCP/IP.

Prima le BBs amatoriali, ora Internet. NON POSSIAMO PERMETTERE CHE LA REPRESSIONE VENGA FATTA A PAROLE!!! QUI LE DEFINIZIONI SCAVALCANO LA REALTA'!!!

Nessuno di noi ha la forza di smentire da solo le menate che vengono dette, DOBBIAMO ASSOLUTAMENTE ORGANIZZARCI PER ESSERE *NOI* A RACCONTARE ALL'ESTERNO CIO' CHE ACCADE NEL CYBERSPAZIO!!! SE CONTINUIAMO AD AUTORIFERIRCI DIAMO VIA LIBERA AI GIORNALISTI IGNORANTI, CHE CONTINUERANNO A FARE *REPORTAGES* SUI BUSTS, *CREANDO OPINIONE*!!!!!

FR> Lo studente, di cui non si hanno le ge-
FR> neralità, è stato individuato dal DI-
FR> partimento di Matematica di Bologna.
FR> Denunciato dal Rettore, ha detto ai ca-
FR> rabinieri di essersi molto annoiato,
FR> perché "i programmi erano tutti uguali".

MA VI RENDETE CONTO!!?!?!?!? IL RETTORE!!!!!!

e chi glielo spiega che questo piskello non ha rubato un bel niente? chi può spiegare come funziona Internet??

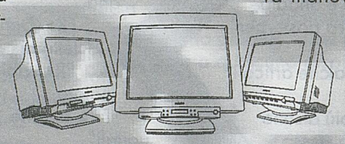
Il centro di calcolo di Bologna, con i suoi molteplici nodi, è quello che in Italia possiede forse il maggior numero di account pubblici, accessibili da chiunque. TEMO CHE IL PISCHELLO NON ABBIA FATTO ALTRO CHE PARTIRE DA QUESTI ACCOUNT!! E ALLORA CHE CAZZO C'ENTRA IL RETTORE????? COME SI PUO' AFFERMARE CHE HA "HACKERATO INTERNET"?? VI RENDETE CONTO DELL'ASSURDITA'??

THE HACKER CRACKDOWN

3 anni dopo .....

In questa sezione dedicata ai Crackdown, non potevamo non aggiungere questo testo gentilmente messo a disposizione da Bruce Sterling. Avete letto Giro di vite contro gli hacker? Beh, queste sono le novità relative all'operazione Sundevil e alla situazione attuale dei personaggi, reali, di quel saggio. Fate voi i dovuti paragoni...

Nel cyberspazio tre anni sono come trent'anni di un qualsiasi altro luogo. È come se fosse trascorsa una generazione da quando ho scritto quel libro. Se volessimo misurare questo lasso di tempo sull'evolversi delle generazioni dei congegni elettronici, i termini del paragone sarebbero ancora più drastici.



I concetti fondamentali del cyberspazio sono cambiati radicalmente dal 1990. Una nuova amministrazione ha conquistato il potere negli USA, e i suoi esponenti, sia pure soltanto a malapena si rendono conto della natura e delle potenzialità delle reti di comunicazione elettronica. Attualmente è evidente a tutti gli attori implicati che l'immobilismo nel campo dei media e delle telecomunicazioni americane è morto e sepolto, e già qualche territorio della nuova frontiera elettronica dà segni di crescere a dismisura. La multimedialità interattiva, l'unione di sistemi via cavo e telefono, l'Autostrada dell'Informazione, il filo-diretto-con-la-borsa, sistemi portatili e palmari, l'esplosiva crescita dei cellulari e di Internet — il pianeta appare visibilmente sconvolto.

Il 1990 non era stato un anno dei piu' piacevoli per AT&T. Nel 1993, comunque, AT&T ha portato a termine con successo, anche se non senza qualche ostilità, l'inglobamento della casa produttrice di computer NCR, scatenando definitivamente una delle più grandi battaglie per il controllo dei processi digitali. AT&T aveva manovrato per sbarazzarsi del travagliato sistema operativo UNIX, cercando di venderlo a Novell, società di netware, che si stava preparando a un selvaggio scontro sul mercato con il colosso dei produttori di sistemi operativi, Microsoft. Inoltre, AT&T ha inglobato la McCaw Cellular in una gigantesca fusione, che ha dato ad AT&T un notevole slancio di potenzialità nella radiofonia, al di là del suo progetto originario, gli RBOCs. Ma gli RBOCs erano essi stessi diventati i più pericolosi rivali di AT&T, perché le poderose muraglie cinesi prese tra i due fuochi del regolamento monopolistico e della frenetica iniziativa imprenditoriale digitale avevano cominciato a sgretolarsi e, anzi, a collassare del tutto.

AT&T, schernita dalle analisi degli esperti d'industria nel 1990, ha mietuto apprezzabili encomi da parte dei commentatori nel corso del 1993. AT&T aveva deciso di evitare anche uno solo dei principali inconvenienti software nei suoi circuiti. La ritrovata reputazione di AT&T come "il gigante intelligente" era al culmine, proprio quando il tradizionale gigantesco rivale nel campo delle multinazionali del computer, IBM, nel 1993 era pressoché prostrato. La proposta IBM del computer-network del futuro, "Prodigy", aveva richiesto una spesa di 900 milioni di dollari senza il rientro di uno solo di essi, mentre AT&T, al contrario, stava audacemente speculando sulle possibilità offerte dagli apparecchi personal e stava alimentando le sue scommesse con investimenti nel campo delle interfacce per i sistemi manuali di scrittura. Nel 1990 AT&T aveva dato una brutta immagine di sé; ma nel 1993 AT&T è sembrata anticipare il futuro.

Alla fine, AT&T è riuscita ad apparire come la migliore interprete del futuro. Una simile attenzione da parte dell'opinione pubblica si è riproposta in occasione della megafusione del valore di 22 miliardi di dollari tra l'RBOC Bell Atlantic e il gigante della TV via cavo Tele-Communications Inc: Nynex aveva acquisito la compagnia di telecomunicazioni Viacom International; BellSouth aveva comprato stock in Prime Management acquisendo Southwestern Bell, una società di telecomunicazioni di Washington DC, e così via. Per contrasto, Internet, un'entità non commerciale che ufficialmente neanche esisteva, non ebbe alcun budget pubblicitario. Eppure, a insaputa del governo e delle corporation, Internet stava già furtivamente divorando tutto ciò che trovava sul suo cammino, crescendo oltre ogni ragionevole livello. I ragazzi ribelli, che avrebbero potuto essere dei seccatori soltanto cinque anni prima, ora erano stati traghettati in Internet, dove il loro naturale desiderio di esplorare li ha condotti tra i paesaggi del cyberspazio in vastità abissali che rifuggono dalla mente cosicché la stessa idea delle parole d'ordine degli hacker sembrò una perdita di tempo.

Nel 1993 non c'è stato alcun clamoroso caso di intrusione nei computer, nessuna diffusione di panico provocato da giovani hacker per molti lunghi mesi. Naturalmente ci sono stati alcuni appariscenti e ben pubblicizzati atti di intrusione non autorizzata nei computer, ma sono stati commissionati da adulti, colletti bianchi interni alle industrie con l'evidente scopo di soddisfare curiosità personali o di ottenere un vantaggio commerciale. I ragazzi, invece, sembravano stare tutti su IRC, Internet Relay Chat.

O, forse, scorrazzavano senza sosta inseguendo nuove rotte sulla mappa tracciata dalle loro stesse BBS. Nel 1993 si stimava che ci fossero in America 60 mila BBS; il numero era più che raddoppiato dall'Operazione Sundevil del 1990. L'hobby si stava trasformando rapidamente in una vera e propria industria. La comunità delle BBS non era più costituita da oscuri e remoti dilettanti; molti ancora lo erano e andavano orgogliosi di esserlo, ma i SysOp e gli utenti avanzati delle BBS erano diventati una comunità molto più omogenea e politicamente consapevole che non poteva più permettersi di rimanere nell'ombra.

Il fantasma del cyberspazio degli ultimi anni Ottanta, che aveva messo nel sacco e terrorizzato le autorità con le incursioni dei giovani hacker, appariva irrimediabilmente svanito nel 1993. Era cambiata l'enfasi con cui s'era pronunciata la legge, e il cattivo di turno del 1993 non era il ragazzo vandalo, ma l'imbonitore di bambini, il giovane pornografo digitale. L'Operazione Longarm, un raid per combattere la diffusione della pornografia infantile con i computer condotto dai poco noti guardiani del cyberspazio della "buoncostume" USA, era quasi già al punto raggiunto dall'Operazione Sundevil, quando dovette subire una piccola battuta d'arresto.

L'enorme e ben organizzata Operazione Disconnect, un colpo sferrato dall'FBI con l'obiettivo dello scollegamento dei telefoni di professionisti, era effettivamente piu' grande della Sundevil. L'Operazione Disconnect ebbe il suo breve momento di notorietà, e poi svanì completamente nel buio. È stato un peccato che una faccenda di ripristino della legalità così evidentemente ben condotta come l'Operazione Disconnect, che aveva interessato criminali maggiorenni professionisti delle telecomunicazioni, cento volte più condannabili moralmente degli hacker teenager, abbia ricevuto così poca attenzione e suscitato così poco clamore, specialmente se confrontato con la fallimentare Sundevil e i fondamentalmente disastrosi casi del Chicago Computer Fraud and Abuse Task Force. Ma la vita di un poliziotto elettronico non è sempre facile.

Se qualche avvenimento meritò mai che se ne imponesse per legge la diffusione su larga scala sulle prime pagine dei giornali (mentre in un modo o nell'altro si fece di tutto per ignorarlo), questo fu l'avvincente saga di un vecchio investigatore della Polizia di Stato di New York, Don Delaney, contro l'Horchard Street Finger-Hackers. Questa storia probabilmente rappresenta il vero futuro della criminalità nel campo delle telecomunicazioni in America. I finger-hacker hanno venduto, e ancora vendono, a una clientela esclusiva di stranieri immigrati illegalmente a N.Y. City, servizi telefonici a lunga distanza rubati. Gli immigrati hanno un terribile bisogno di telefonare in patria, e se sono illegali hanno poche speranze di ottenere un regolare servizio telefonico, dal momento che la loro stessa presenza negli USA è contro la legge. I fingers-hacker di Orchard Street erano un genere veramente particolare di hacker, con una stupefacente e assoluta mancanza di ogni tipo di conoscenza tecnologica. Perciò questi venditori di chiamate da New York dimostrarono una ragguardevole ingegnosità nell'assecondare la loro inclinazione al furto.

Non si registravano posizioni dissidenti tra i finger-hacker circa la libertà d'informazione. Molti di loro venivano fuori da comunità per la riabilitazione dei tossicodipendenti e vendevano chiamate rubate con la stessa tecnica di strada da guardie e ladri che avrebbe impiegato una crack gang. Questo era il crimine organizzato, basso e sporco, metropolitano, etnico, perpetrato ogni giorno per denaro da gruppi criminali, magari con le armi, in mezzo alla violenza delle strade. I finger-hacker disponevano di certe carte telefoniche, in certi terribili e fatiscenti quartieri. Fornivano un servizio che nessun altro avrebbe fornito a una clientela che non aveva nulla da perdere.

Con una così vasta gamma di crimini elettronici sotto mano, Don Delaney balzò in poco meno di tre anni dall'investigazione sugli omicidi all'insegnamento sul crimine nel settore delle telecomunicazioni al FLETC (Federal Law Enforcement Training Center). Pochi possono vantare l'esperienza di Delaney nel campo delle frodi telefoniche. Chi nel 1993 ancora crede che i reati nella telecomunicazione siano qualcosa di raro e misterioso dovrebbe fare quattro chiacchiere con lui. Don Delaney ha anche scritto due arguti saggi sui reati nelle telecomunicazioni e attraverso i computer nel libro di Joseph Grau, *Criminal and Civil Investigation Handbook*, edito da McGraw Hill nel 1993.

"Phrack" era ancora in vita, nel 1993, sotto la supervisione dell'abile Erik Bloodaxe. Bloodaxe ha fatto la ben precisa scelta di assicurarsi legalmente l'esclusiva per la riproduzione delle copie elettroniche di "Phrack", ma, come al solito questi strani difensori della proprietà intellettuale hanno preferito copiare piratescamente la rivista. Bloodaxe non ha ancora ripreso nulla di quanto gli è stato sequestrato nel raid del 1° marzo 1990, così come The Mentor, che è anche il direttore responsabile della SJG, la Steve Jackson Games, e Robert Izenberg, che ha dovuto sospendere la sua battaglia in tribunale per riavere indietro le sue attrezzature. Mr. Izenberg ha calcolato che il valore dei macchinari confiscatigli nel 1990, stimato intorno ai 20.000 dollari, è sceso nel 1993 a 4000 dollari al massimo. Il software perso, uscito di casa sua, è stato rimpiazzato da lungo tempo. Egli potrebbe, dice, ricorrere in giudizio per una questione di principio, ma crede che quelli che hanno sequestrato le sue attrezzature siano stati già abbastanza screditati, e non faranno più alcun sequestro. E se anche poi, le sue attrezzature tornassero indietro – e ad ogni buon conto questo è assai dubbio – esse di fatto non avrebbero più alcun valore nel 1995. Robert Izenberg non lavora più per l'IBM, ma lavora come programmatore per una grande compagnia di telecomunicazioni di Austin.

Steve Jackson ha vinto la sua causa contro i Servizi Segreti il 12 marzo 1993, esattamente tre anni dopo il raid degli agenti federali nella sua azienda. Grazie alle tattiche dilatorie adottate conformemente al principio legale della "immunità professionale", Jackson s'era visto costretto a lasciar cadere l'accusa contro William Cook, Tim Foley, Barbara Golden e Henry Kluepfel comunque, testimoniarono al processo.

I Servizi Segreti attaccarono vigorosamente durante il processo, dando battaglia agli avvocati di Jackson su tutta la linea, sulla più volte precedentemente intentata presunta violazione dell'Electronic Communications Privacy Act e del Privacy Protection Act del 1980. I Servizi Segreti negarono di essere moralmente o legalmente responsabili di aver sequestrato il lavoro di un editore. Essi dichiarono che: a) che "i libri" di Jackson non erano reali libri; b) i Servizi Segreti non si erano resi conto che SJG era un editore quando perquisirono i suoi uffici; c) i libri sparirono solo accidentalmente perché semplicemente si trovavano dentro i computer di cui gli agenti si erano appropriati.

I Servizi Segreti negarono anche di aver fatto qualcosa di male nel leggere e cancellare tutti i supposti messaggi "privati" dentro i computer sequestrati della BBS Illuminati. I dirigenti dei Servizi Segreti USA (d'ora in poi USSS, *ndr*) dissero che il sequestro non violava l'Electronic Communication Privacy Act, perché in quel momento non stavano intercettando posta elettronica che stava correndo sul filo del telefono, ma soltanto posta elettronica che risiedeva tranquillamente sull'hard disk del computer di Jackson. Gli agenti USSS dissero anche che non avevano letto alcunché della posta privata su Illuminati; e in ogni caso, supponendo anche che lo avessero fatto, gli agenti sarebbero stati autorizzati a leggerli dal mandato di comparizione emanato dal Tribunale.

Il caso Jackson si fece ancora più interessante quando i dirigenti dell'USSS arrivarono a sostenere che il raid dei federali alla compagnia di videogame aveva effettivamente migliorato gli affari di Jackson grazie alla pubblicità che gliene era derivata nell'intera nazione.

Era un processo lungo e piuttosto contorto. Il giudice sembrava molto turbato non dagli arcani concetti dell'elettronica, quanto dal fat-

to che l'USSS avrebbe evitato pressoché tutte le complicazioni semplicemente restituendo a Jackson i suoi computer con un breve ordine. Se l'USSS avesse dunque esaminato ogni cosa nei computer di Jackson, registrato ogni cosa, restituito le attrezzature, non ci sarebbe stato un ulteriore scandalo o una causa presso la Corte Federale. Nel caso contrario, tutto si sarebbe concluso con una bella risata. Sfortunatamente, sembra che quest'idea non volesse entrare in testa agli investigatori di Chicago. Sembrava che avessero unilateralmente concluso, e senza tener conto dei necessari tempi della legge, che il mondo sarebbe stato migliore se Steve Jackson non avesse avuto più i computer. Golden e Foley dichiararono di non aver mai sentito parlare di un Privacy Protection Act. Cook ne aveva sentito parlare, ma aveva deciso per conto suo che tale Privacy Protection Act non aveva nulla a che fare con Steve Jackson.

Il caso Jackson era inoltre un processo molto politicizzato, perché entrambe le parti deliberatamente tendevano a rimandare la soluzione del caso a lunga scadenza in quanto sapevano che erano in gioco i loro interessi nel cyberspazio. Jackson e i suoi consulenti legali della EFF cercarono di dimostrare fermamente che anche la minima osservazione fatta dal solitario scrittore di opuscoli elettronici meritava lo stesso trattamento dal punto di vista dei diritti civili, di quello offerto al "New York Times". Per ripicca i capi del USSS provarono chiaramente che i contenuti di una BBS hanno rispetto della "privacy" tanto quanto un mucchio di cartoline. Alla fin fine, molto pochi erano quelli inchiodati con le spalle al muro. Formalmente le norme legali nel processo Jackson furono applicate soltanto nel Distretto occidentale federale del Texas. Era stato stabilito comunque che queste fossero reali istanze di libertà civile che comunque la gente ricca stava preparandosi per marciare verso il Palazzo di Giustizia; il sequestro delle BBS, sebbene ancora procedesse, poteva essere un atto pericoloso per il sequestratore. L'USSS deve a Jackson 50.000 dollari per risarcimento danni e 1000 o 3000 dollari per la rabbia di Jackson e per aver offeso gli utenti della BBS. Ma Steve Jackson al posto della BBS "Illuminati", dotata di una sola linea telefonica sequestrata nel 1990, ora possiede uno dei maggiori nodi Internet privati, "io.com", con dozzine di linee telefoniche collegate alla sua.

Jackson ha fatto, passo dopo passo, l'intero racconto del suo processo in versione elettronica. Ma il processo Jackson potrebbe non essere ancora chiuso; un ricorso in appello dell'USSS sembra probabile e l'EFF è anch'essa gravemente insoddisfatta del modo in cui s'è conclusa la faccenda delle intercettazioni telefoniche.

La WELL, casa del movimento libertario dell'America civile ed elettronica, ha aggiunto più di 2 mila utenti e ha lasciato cadere le sue azioni della Sequent in favore di una nuova vivace "Sun Sparcstation". Le discussioni sulla perquisizione e il sequestro alla WELL stanno ora tornando a essere interessanti in relazione all'attuale e scottante argomento delle libertà civili nell'elettronica, di impermeabile criptica interpretazione per i privati cittadini.

L'EFF ha lasciato la sua modesta sede di Boston per traslocare dentro la Washington Beltway dell'amministrazione Clinton. Il suo nuovo amministratore delegato, Jerry Berman, pioniere ECPA e da lungo tempo attivista ACLU, s'è guadagnato la reputazione di esperto in "cena con le tigri", tanto che la EFF ha rivolto la sua attenzione al networking ai più alti livelli dell'industria dei computer e delle telecomunicazioni. La manovra dell'EFF per un'iniziativa di legge a favore di un'assoluta inaccessibilità delle informazioni e contro le intercettazioni telefoniche è stata particolarmente impressionante , perché è riuscita a mettere insieme un'accozzaglia assai variegata di imprenditori d'assalto dietro lo stesso cartello della EFF, in aperta ed efficace opposizione agli ambiziosi tentativi di controllo nell'elettronica da parte dell'FBI e della NSA.

L'EFF ha trasformato alla velocità della luce la sua carica rivoluzionaria in regolarità istituzionale. Mitch Kapor, co-fondatore della EFF, ha ancora una volta messo da parte le conseguenze burocratiche del suo successo, rimanendo a Boston e adattandosi perfettamente al ruolo di guru ed eminenza grigia della EFF. John Perry Barlow, dal canto suo, lasciato il Wyoming, ha abbandonato il Partito Repubblicano e s'è insediato a New York City, accompagnato dal suo sciame di telefoni cellulari. Mike Godwin, ha lasciato Boston per Washington nelle vesti di consulente legale ufficiale della EFF per le controversie elettroniche.

Dopo il processo Neidorf, Dorothy Denning ha dimostrato ancora una volta la sua ferma indipendenza-di-pensiero, denunciando "coraggiosamente" l'utilità e l'importanza sociale delle intercettazioni telefoniche della polizia. Molti combattenti per i diritti civili, che avevano guardato con profondo e intimo orrore alla pratica delle intercettazioni, furono presi dallo sconforto quando Dorothy Denning, universalmente conosciuta come "simpatizzante degli hacker", difese strenuamente la polizia e l'interesse pubblico delle comunicazioni spiate dagli agenti federali. Comunque, nessun incremento dei tumulti popolari sembrò far sorgere il minimo dubbio nella mente della "bizzarra" dott.ssa Denning. Non solo mascherò il suo pensiero, ma lo fece davanti a tutti, e poi tenne duro.

Nel 1993, i "duri" dei "Masters of Deception", Phiber Optik, Acid Phreak e Scorpion, hanno riavuto indietro le loro attrezzature per proseguire legalmente la loro attività. Acid Phreak e Scorpion erano stati condannati a sei mesi di reclusione, sei mesi di arresti domiciliari, 750 ore di servizio civile obbligatorio e, in aggiunta, una multa di 50 dollari per istigazione a commettere crimini col computer. Phiber Optik, il *computer intruder* di forse maggior fama nel mondo intero, prese la strada più lunga, ma, di fronte alla possibilità di farsi dieci anni di carcere, decise così. Per lui fu emessa una sentenza di un anno e un mese di carcere.

Quanto all'ala di Atlanta della "Legion of Doom" (Prophet, Leftist e Urvile), Urvile attualmente lavora presso un'industria di software di Atlanta. È ancora in prova e sta ancora pagando la sua enorme multa. Per quindici mesi non è stato autorizzato a possedere un personal computer. È ancora un criminale incallito, ma da quando ha lasciato la prigione non ha avuto alcuna difficoltà d'ordine legale. Ha perso i contatti con Prophet e Leftist. Sfortunatamente, dico io, nonostante un sincero sforzo.

Knight Lightning, ora ventiquattrenne, è un *technical writer* per il governo federale a Washington DC. Non è ancora stato accettato alla facoltà di legge, ma siccome sta trascorrendo gran parte del suo tempo in compagnia di procuratori legali, comincia a pensare che un MBA potrebbe essere un buon obiettivo nella vita. È in debito coi suoi avvocati di 30.000 dollari, ma la somma sta diminuendo costantemente da quando con coraggio ha intrapreso un doppio lavoro. Knight Lightning indossa abitualmente giacca e cravatta e porta la valigetta. Ha un'aria da ragazzo perbene.

Tran King, co-direttore senza imputazione, è anch'egli un technical writer a Washington DC e si è recentemente sposato.

Terminus ha scontato la sua condanna, è uscito di prigione e attualmente vive nella Silicon Valley, dove sta dirigendo a tempo pieno un nodo Internet, "netsys.com". Sta lavorando per la creazione di una società specializzata in collegamenti via satellite per Internet.

Carlton Fritzpatrick insegna ancora al FLETC dove però si è scoperto che i problemi connessi alla sponsorizzazione e al mantenimento di una BBS sono più complessi di quanto possa sembrare a prima vista.

Gail Thackeray in un primo tempo pensò di darsi da fare nel settore della sicurezza privata, ma poi ha cambiato rotta e s'è unita alla Maricopa County District Attorney's Office (con relativo stipendio). Insiste nel cercare di ottenere guadagni con mezzi elettronici illeciti a Phoenix, Arizona.

Nel frattempo, inoltre, la Computers Freedom and Privacy Conference si è svolta per la quarta volta consecutiva a Chicago, nel marzo 1994.

E veniamo a Bruce Sterling... bene. Grazie al cielo ho abbandonato la mia breve carriera di giornalista da cronaca-vera e ho scritto un nuovo romanzo di fantascienza, *Heavy Weather*, e ho messo insieme una nuova raccolta di racconti, *Globalhead*. Ho anche scritto regolarmente non-fiction, per la rubrica di scienza divulgativa all'interno di "The Magazine of Fantasy and Science Fiction".

Mi piace vivere lungo la favolosa frontiera tra la fantasia e la realtà, ma devo riconoscere che la realtà ha per sua stessa natura una spiacevole via di connessione con la fantasia. Ecco perché sto nella Police Liaison Committee for EFF di Austin, un gruppo locale che opera in favore delle libertà civili in campo elettronico (eff- austin@tic.com). Credo di non poter dimenticare la mia esperienza dell'Hacker Crackdown, e mi aspetto di essere coinvolto nella lotta per le libertà civili nell'elettronica per il resto della mia vita.

Non vorrei aver difficoltà nel trovare materiali per un altro libro sui crimini col computer e i problemi delle libertà civili. Credo veramente che scriverei un libro prorio come questo ogni anno. Il cyberspazio è vastissimo. C'è un mucchio di roba che sta venendo fuori, molto più di quanto possa essere detto dai piccoli schemi, che tuttavia stanno crescendo, dei reportage sulla letteratura da network. Desidero lavorare di più su questo argomento, perché i vari abitanti del cyberspazio sono una parte della nostra società che richiede di essere seguita e sostenuta con cura e attenzione.

Ma sono solo, ho un mucchio di idee che mi frullano per la testa e, come molti scrittori di fantascienza, propendo molto più verso l'immaginazione che verso la disciplina. Avendo esaurito il mio compito come reporter dalla frontiera elettronica, mi tolgo il cappello davanti a quei pochi impavidi che lo fanno ogni giorno. Un giorno vorrei ritornare su questo argomento, ma non ho piani realistici per farlo. Comunque, non ho alcun progetto di scrivere qualcos'altro come *The Hacker Crackdown*.

Cose che possono capitare. Ci sono frane anche nel cyberspazio. Devo solo cercare di stare all'erta.

Il paesaggio elettronico cambia con sbalorditiva velocità. Stiamo passando attraverso la più veloce trasformazione tecnologica della stori dell'umanità. Sono orgoglioso di avere una chance per documentare il cyberspazio durante un momento della sua lunga mutazione; una specie di flash stroboscopico del vortice. *The Hacker Crackdown* è già datato, e sarà quasi obsoleto tra cinque anni. È un peccato.

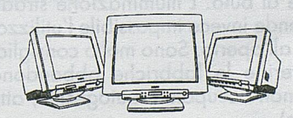
Comunque, credo che tra cinque anni questo libro potrebbe essere ritenuto ancora interessante. E tra un centinaio d'anni, potrebbe sembrare, a pensarci bene, arcaico e bizzarro, e probabilmente al pubblico del 2092 sembrerà favolosamente misterioso, più di quanto non lo sia stato per i lettori di oggi.

Mantenersi a galla nel cyberspazio richiede una grande quantità di attenzione da esercitare con costanza. Personalmente conservo le schede con il meglio delle letture fatte sull'inestimabile rivista elettronica "Computer underground Digest" (tk0jut2@mvs.cso.niu.edu con l'indice degli argomenti: SUB CuD e un messaggio che dice: SUB CuD your name your.full.internet@address). Inoltre leggo il tonificante e iconoclastico Boardwatch Magazine di Jack Richards per le notizie sulle BBS e le comunità on-line. E, bisogna dirlo, leggo "Wired", la prima rivista degli anni Novanta che guarda a oggi e agisce come se fosse davvero lontana da questo decennio. Ci sono altri modi per imparare, naturalmente, ma queste tre indicazioni guideranno le vostre ricerche molto bene.

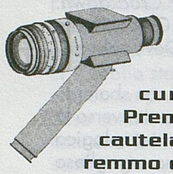
Quando voglio pubblicare da solo qualcosa elettronicamente, il che mi accade sempre più spesso, generalmente punto il mouse al Texas Internet Consulting, che sono i miei, ebbene sì, consulenti della Texana Internet (tic.com). Questo libro si può trovare là. Penso che valga la pena lasciar circolare liberamente questo lavoro.

Da lì pertanto, il mio libro prende il largo ondeggiando come una spugna sulle nere acque del cyberspazio, e spera solo di ritornare un giorno, accresciuto di dieci volte. E, naturalmente, tutto bagnato fradicio e circondato da un intero favoloso ecosistema di straordinarie e tormentamente fameliche forme di vita cybermarina. Per l'autore, alla fine, questo è tutto ciò che realmente conta.

Grazie per la vostra attenzione *8-) Bruce Sterling bruces@well.sf.ca.us — Il primo giorno dell'anno 1994, Austin, Texas



APPARATI PER LA VISIONE NOTTURNA



Si dà il via da questo numero a una rubrica di techno-feticismo curata da DigiHippy. Prendetela con la dovuta cautela e ironia... non vorremmo che vi sbancaste.

C'è una congiura che proibisce ai privati di utilizzare apparati per la visione notturna. I militari li hanno a disposizione da decenni: produrli costa tutto sommato poco, si venderebbero come il pane, ma nei negozi, per quanto io sappia, non è possibile trovarli. L'inghippo, come tutti avranno capito, sta proprio nella parola "militare".

Fino a qualche tempo fa si trovavano solo (rarissimi) occhiali di provenienza israeliana, e qualche tubo fotomoltiplicatore del sistema di tiro dei carri italiani. Il sottoscritto non è però mai riuscito a ottenere risultati decenti da questi ultimi. D'altro canto diversi ex carristi mi dicono che a loro non è mai capitato di percepire nulla con essi, nei bei giorni della leva. Da un po' di tempo però è possibile reperire apparecchi provenienti dagli eserciti dei paesi ex comunisti. Vengono importati, ovviamente di contrabbando, dalla Polonia, e la vendita avviene in prossimità di mercati, fiere, o luoghi simili. Questi polacchi stendono a terra dei teli, su cui espongono la loro mercanzia. Girano l'Italia a bordo di autobus, sui quali dormono pure. Ufficialmente sono qui per il papa (ovviamente).

A COSA SERVONO

Servono per vedere al buio, ovviamente. Chi legge "Decoder", così cerebrale e far-out, è certamente anche un po' voyeur, e non ha quindi bisogno di spiegazioni sulle immense possibilità di una apparecchiatura che permette di vedere senza essere visti. I serial killer che ci seguono possono trarre ispirazione dai romanzi di Thomas Harris o dai film che ne sono stati tratti (*Manhunter, Il silenzio degli innocenti*). In essi appare chiaro come gli assassini si servano di apparati per la visione notturna non tanto come strumenti che li aiutano nelle loro scellerate imprese, ma soprattutto perché si divertono proprio a utilizzarli. E come dar loro torto, dopotutto.

Senza arrivare al crimine si possono provare emozioni fortissime anche solo camminando in casa propria, in silenzio e al buio. L'illuminazione stradale ne rende invece impossibile l'utilizzo in città all'aperto. Sono molto consigliati i cimiteri e le fabbriche abbandonate (ma non occupate e autogestite, attenzione).

Bisogna precisare che la qualità delle immagini che si ottiene non è certo ottimale. Si vede in verde e nero, con poca risoluzione e contrasto; la fantasia può sbizzarrirsi a piacere e questo a parer mio contribuisce non poco alla suggestione di questa esperienza. Anche dal punto di vista estetico è gratificante: non si tratta solamente della resa monocromatica della visione normale; tutto appare differente, perché le superfici riflettono gli infrarossi in modo diverso rispetto alla luce visibile. Dovrebbe essere notevole anche l'utilizzo di un sistema per la visione degli infrarossi termici (vedi paragrafo successivo), dove l'immagine rappresenta la temperatura di ciò che si osserva. Questo non sono mai riuscito a sperimentarlo; chi ha a portata di mano qualcosa di simile è pregato di segnalare alla redazione dove lo ha trovato.

COME FUNZIONANO

Il componente elettronico che consente la visione notturna è un tubo a vuoto che si chiama fotomoltiplicatore. Si tratta di un cilindretto in vetro, con diametro di circa 30 mm e lungo 100-150 mm. Una delle facce piane ha all'interno una sottile metallizzazione (antimoniuro di cesio su nichel od ossido di magnesio su argento, di solito). L'altra faccia piana invece è, come nei tubi catodici, ricoperta di un materiale (fosforo) che colpito da elettroni emette fotoni, cioè luce. La prima faccia è il fotocatodo, la seconda è l'anodo. Tra di essi viene applicata una differenza di potenziale di alcune migliaia di volt. Quando i pochi fotoni dell'immagine da osservare colpiscono il fotocatodo riescono a staccare elettroni dagli orbitali più esterni del metallo (emissione secondaria). Il forte campo elettrico accelera tali elettroni in direzione dell'anodo, contro cui vanno a schiantarsi. La grande energia che essi hanno acquisito permette ai fosfori di emettere molti più fotoni di quelli che avevano colpito il fotocatodo. Il fischio ad alta frequenza che si sente nel *Silenzio degli innocenti* quando Buffalo Bill usa gli occhiali è provocato dall'*inverter* che genera l'alta tensione.

In realtà il funzionamento è un po' più complesso e ci sono pure componenti costruttivamente molto differenti, che utilizzano diverse volte in cascata l'effetto dell'emissione secondaria, ma chi è interessato può studiarsi la materia su qualunque testo specialistico. A noi basta notare che il fotomoltiplicatore permette due cose:

1) moltiplica il numero di fotoni provenienti da un oggetto fino a renderli rilevabili dalla rètina.

2) scegliendo un materiale adatto per il fotocatodo si può avere una risposta spettrale che copre l'infrarosso.

Queste proprietà permettono di costruire sistemi di visione notturna di diverso tipo:

1) visione a luce residua. Si amplifica la flebile luce sempre presente, proveniente dalle stelle o dalla luna;

2) visione a infrarossi passivi. L'osservatore è dotato di una lampada a infrarossi (quindi invisibile a occhio nudo), con cui illumina la zona di interesse. È il più semplice da realizzare e, manco a dirlo, è quello che si riesce a reperire più facilmente.

3) visione a infrarossi termici. Si rilevano i fotoni prodotti nell'infrarosso profondo dall'agitazione termica della materia. Sono apparati complessi, che spesso richiedono il raffreddamento ad azoto liquido.

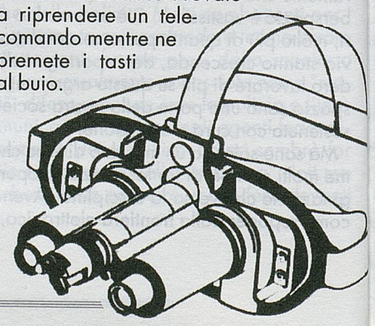
I sistemi venduti dai contrabbandieri polacchi sono quindi del tipo 2). Ne hanno di tre modelli diversi, tutti contenuti in elegante valigetta in vero cuoio e manualetto di istruzioni in cirillico, chiaro ed esauriente:

il tipo A ricorda una cinepresa anni Sessanta, ed è dotato di una ottica con focale di 20 o 30 mm. È il più economico e non è dotato di illuminatore. Costa circa 80.000 lire;

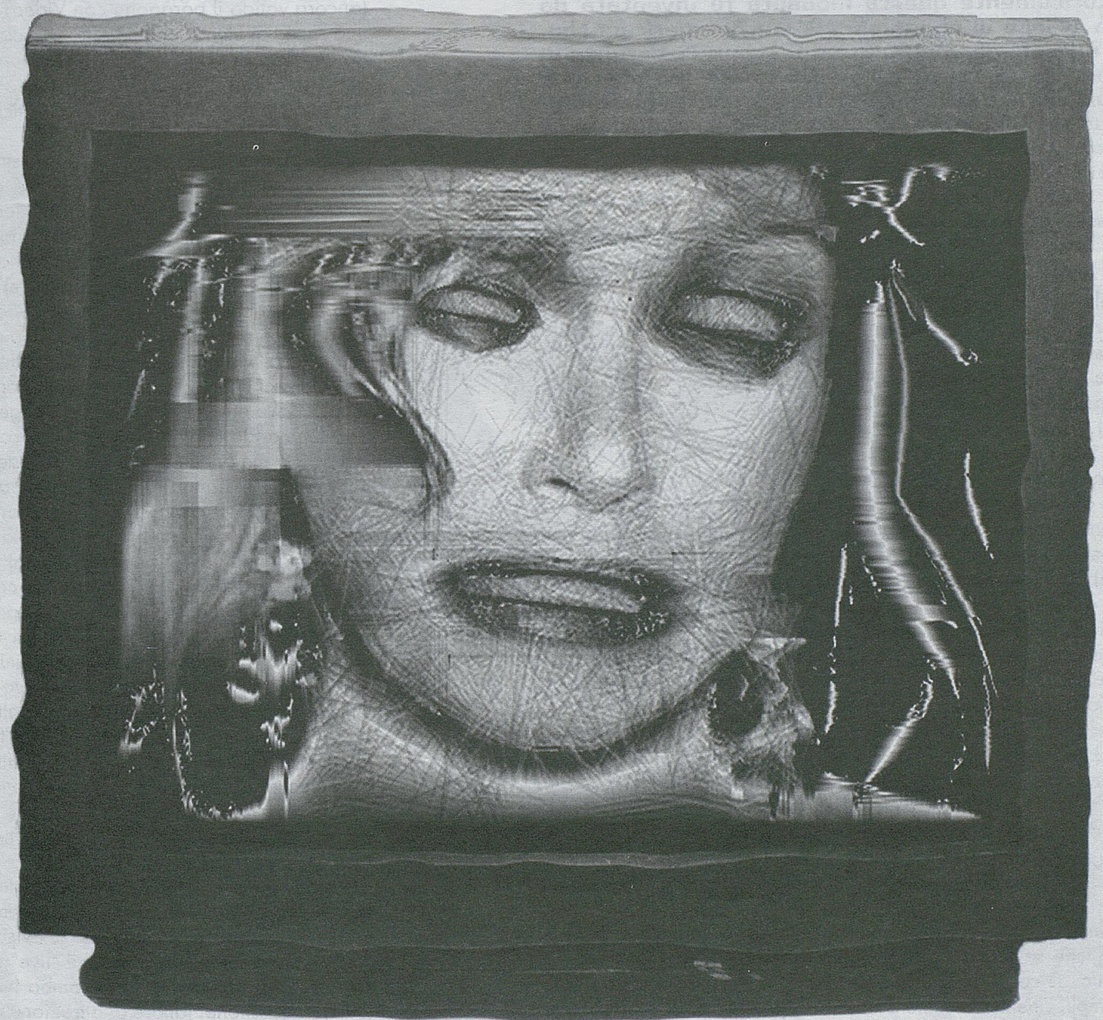
il tipo B è nero opaco, con un aspetto decisamente più serio. È anch'esso monoculare, ma l'obiettivo è sui 150 mm. Ha un illuminatore a diodo laser e permette di vedere bene anche a 30 metri di distanza. Costa circa 300.000 lire;

il tipo C è binoculare, nero opaco, con staffa di attacco all'elmetto. La distanza focale dovrebbe aggirarsi sui 30 mm. Illuminatore a diodo laser. È più difficile da trovare degli altri e costa anch'esso circa 300.000 lire.

Auguro buoni risultati a chi si cimenterà con questi simpatici dispositivi. Un'ultima informazione: i sensori CCD usati nei comuni camcorder sono sensibili all'infrarosso. Provate a riprendere un telecomando mentre ne premete i tasti al buio.



KATODIKA



144 e SMARTY LINES

Con il 144 e gli altri servizi supplementari la SIP ha lanciato, tra entusiasmi e polemiche, dei nuovi modi di usare il telefono: il più interessante tra questi sembra la multiutenza. Storicamente questa modalità fu inventata da un gruppo di phone-phreak ciechi americani che, a metà degli anni Sessanta, scoprì l'esistenza di zone del servizio telefonico in cui era possibile conferire anche in 50 utenti contemporaneamente. Le party-line sul 144 hanno rilanciato, a caro prezzo, questa pratica di assemblearismo telefonico. Ma, giù nell'underground, alcuni scienziati pazzi hanno scoperto cose nuove assai interessanti...

144: un prefisso "virtuale" inventato dalla $IP con il supporto della AudioTel, per trasformare delle segreterie telefoniche in miniere d'oro. Come? Semplicemente imponendo delle tariffe assurde (dalle 444 lire + IVA/min. per i 144-00-xxxx alle 2540 lire + IVA/min. per i 144-11-xxxx) a chi volesse accedere agli svariati servizi offerti dai famigerati Fornitori di Informazioni (FI).

I 144 ripercorrono a tratti la fallimentare strada del VideoTel: i servizi offerti sono per lo più una quantità enorme di messaggerie alle quali si rivolgono utenti che nella maggioranza dei casi non pagano di tasca propria la bolletta (il semplice ascolto della sigla introduttiva di una messaggeria può costare seimila lire!) per lo più ragazzini che, mossi dai convincenti spot televisivi, gonfiano le bollette di casa fino a cifre astronomiche... Proprio come è stato per il VideoTel, si è potuto assistere prima a una corsa sfrenata da parte degli FI ad aprire nuove messaggerie (erotiche e non, per gay, per yuppies, raffinate, festaiole... insomma, "a ognuno il suo 144"); poi, a causa del costo abnorme, i 144 sono diventati un passatempo per chi (in qualche modo) non paga il telefono. Qui non ci sono password, ma è evidente che il discorso è perfettamente analogo a quello fatto più volte riguardo alle password VideoTel: in entrambi i casi si parla di limitazioni fortissime (e inutili) a un tipo di servizio (le messaggerie) che una volta persa la peculiarità di essere un luogo di socializzazione virtuale e soprattutto "anonimo", diventano *naturalmente* terra di scorribande.

Quanto detto vale fondamentalmente per le cosiddette *party-line*, che se in teoria dovrebbero essere le avanguardie della "nuova" comunicazione a distanza, in pratica sono diventate semplicemente un immenso business per gli FI dell'ultima ora (e già si prevede che tutto il teatrino verrà rimesso in piedi con le stesse scene e gli stessi attori per il prossimo affare del videotelefono).

Altro è invece il discorso inerente ai 144 delle agenzie di informazione, della Fininvest, dei servizi di consulenza ecc... Si può dire che, mentre il concetto che si andava affermando con i numeri verdi prevedeva che fosse l'azienda a pagare per raggiungere un utente, anche se potenziale, con il triste avvento dei 144 si legittima il fatto che (con la $IP non più *gestore*, ma *gabelliere* delle linee telefoniche) l'utente paghi la connessione con l'azienda "qualunque sia il motivo": sondaggi televisivi, informazioni sui concorsi a premi, domande all'esperto e via discorrendo, considerando che ciò che è stato detto per le party-line rimane valido anche laddove il servizio sia la "lettura dei tarocchi" e l'utente una casalinga cinquantenne.

Con questi presupposti e questi protagonisti, il baraccone 144 non poteva avere vita né lunga né felice. In seguito a polemiche inutili e discorsi da TG, oggi il 144 si trascina stancamente, portandosi dietro (ancora valido il paragone con VideoTel) una sacca di utenti "affezionati" e lasciando una scia di padri di famiglia disperati per il salasso subito dalla $IP a causa di un figlioletto in cerca di emozioni erotiche via cavo.

Infine, il mostro ha generato un mostro: per evitare polemiche, per aggirare gli ostacoli posti da una finta indignazione pubblica, ma soprattutto per guadagnare di più, i businessmen delle party-line hanno scelto di spostare (solo virtualmente) le loro operatrici e le loro macchine in paesi lontani, come gli USA, il Cile, le Filippine ecc... Dico "virtualmente" perché in effetti le operatrici e i terminali di controllo sono rimasti dove erano (in Italia), ma le agenzie, stipulando contratti stavolta non solo con la $IP, ma anche con le *telco* dei paesi d'oltreoceano, hanno attivato in quei paesi dei mixer, o centralini, che rispondono alle chiamate degli utenti (facile calcolare i costi, stavolta gonfiati dalla distanza), e le mixano sia con gli altri *callers*, sia con gli operatori (i quali, utilizzando "vie preferenziali" non si sobbarcano i costi di una chiamata intercontinentale). In definitiva, l'utente deve chiamare ad esempio il Cile dall'Italia per poter parlare con altri utenti che chiamano dall'Italia, sotto la "tutela" di un'operatrice che è in Italia: tutto per "creare" dal nulla una somma di denaro che possa essere divisa fra le telco e l'agenzia proprietaria della party-line. Non fa una piega...

Al momento le chat-line con numeri intercontinentali non si contano, e gli utenti vengono "adescati" dagli spot televisivi che insistono sul tasto vincente: il "live", il dialogo dal vivo con la sexy-bomba (virtuale) in questione, fattore di attrazione irresistibile; dopo aver fatto spendere tremila lire al minuto per ascoltare un nastro registrato, ora se ne chiedono cinquemila per una voce vera... non bastava una telefonata?

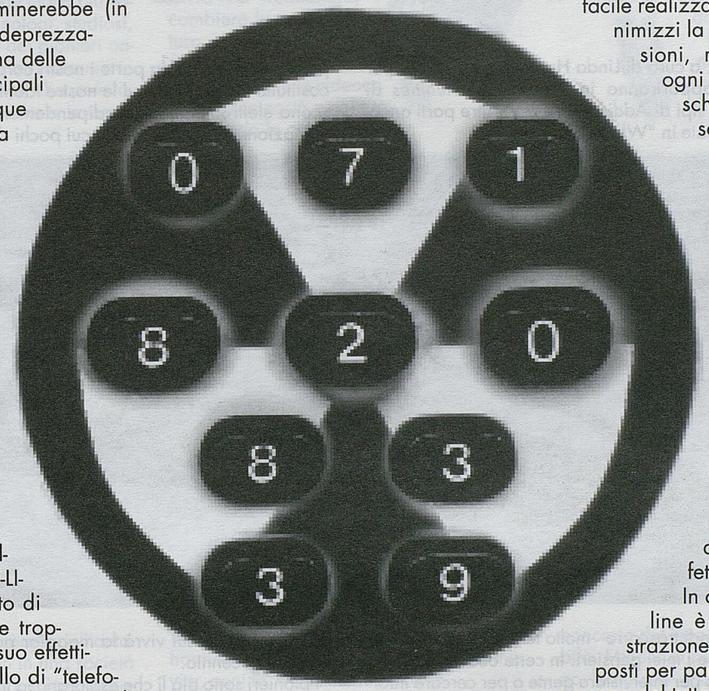
SMARTYLINE

Era dunque scontato che le party-line stuzzicassero la curiosità di tanti e sollevassero nuovi argomenti di discussione; ed era prevedibile che questo nuovo fenomeno di socializzazione "anonima" attirasse la più varia umanità, per primi i giovanissimi, facilmente abbagliati dal nuovo (e velatamente "proibito") balocco telematico dall'uso così semplice e immediato. Di conseguenza, altrettanto prevedibili e scontate, sono giunte le polemiche, le storpiature, le analisi, le interpretazioni, i fiumi di parole.

Ma quello che non si può trascurare del fenomeno party-line (e dei servizi 144 in generale) è il costo. Come è stato per il VideoTel fino al 1991, oggi è abbastanza naturale che l'attenzione di molti phreaker sia rivolta alle svariate party-line internazionali, e che sia comune utilizzare una blue-box per raggiungere una chat-line erotica oltreoceano. D'altronde, da più parti (anche su questa rivista) si è più volte evidenziato lo strettissimo legame fra costo dei servizi e hacking e si è auspicato un ridimensionamento degli abnormi e ingiustificati prezzi di utilizzo di certi sistemi, iniziativa che permetterebbe da un lato un accesso meno costoso e quindi, più diffuso, e dall'altro eliminerebbe (in quei sistemi dove un deprezzamento fosse possibile) una delle motivazioni principali dell'hacking o comunque dell'accesso "illecito" a quel sistema.

Tuttavia bisogna tener presente che, come abbiamo visto, alla fine il cerchio si chiude, e in definitiva (a parte i servizi informativi e gli FI tradizionali) un utente è disposto a pagare cifre incredibili per una cosa tanto importante quanto banale da realizzare: parlare con altre persone.

Questa è stata l'idea alla base della SMARTY-LINE: (auto)ridurre il costo di un servizio palesemente troppo caro e riportarlo al suo effettivo significato, cioè quello di "telefonata multiutente". Infatti, la smarty-line non è altro che una multi-telefonata, effettuata servendosi degli STS (Servizi Telefonici Supplementari) di mamma $IP (che non appena si accorgerà del trucco li rincarerà!). Gli STS, novità delle centrali numeriche, sono funzioni supplementari (avviso di chiamata, trasferimento di chiamata, conversazione a tre, bloccaggio del telefono) che chiunque, provvisto di telefono "a toni", può implementare a un costo molto modesto. In particolare, si utilizza il servizio di "conversazione a tre", cioè quello che permette a un utente dotato di STS di conversare con altri due utenti in contemporanea; se questi utenti sono a loro volta dotati di STS, possono chiamare altre due persone, e "tirarle dentro" la prima comunicazione a tre, che diventa "a cinque" e così via...



L'idea la lancia Dr Creator in area Cyberpunk, ricordando di aver provato con soli due telefoni e di aver sperimentato in quel caso un pericoloso "effetto Larsen", dato che in quel caso i telefoni si erano "chiamati a vicenda". Allora si pensa di provare con un esperimento, creando un primordiale data-base che contenga i numeri telefonici di chi ha installato gli STS (in effetti lo scopo di un simile data-base sarebbe quello di rendere pubblica una lista di numeri telefonici di persone che assicurino la loro presenza a certe ore del giorno, e garantiscano quindi l'attivazione di una smarty-line quando si vuole, e in modo diverso ogni volta; non esistendo più *un* numero che tutti chiamano per organizzare una conference, bensì *tanti* numeri/nodi "addosso" ai quali la conference può di volta in volta auto-configurarsi in modo diverso, a seconda delle esigenze).

I primi risultati confermano che una multi-connessione del tipo A=>B=>C=>D=>... (A chiama B, B chiama C, C chiama D ecc.) è realizzabile in qualunque momento con il solo svantaggio della ovvia perdita di volume fra gli utenti più "lontani" nello schema. L'evidente vantaggio (e il primo scopo) di un simile esperimento è quello di connettere un certo numero di persone, non importa la loro collocazione geografica, *al solo costo di una telefonata*: quindi è anche facile realizzare uno schema che minimizzi la distanza delle connessioni, riducendo il costo di ogni telefonata. Inoltre lo schema può essere pensato in modo da lasciare le due estremità libere di essere chiamate o di chiamare altre persone o altri servizi (ingressi e uscite della smarty-line). Più semplicemente, se A chiama B, B chiama C e C chiama una "vera" chat-line (o quant'altro vi viene in mente), anche A e B vengono "tirati dentro", e sono quindi presenti a tutti gli effetti nella chat-line.

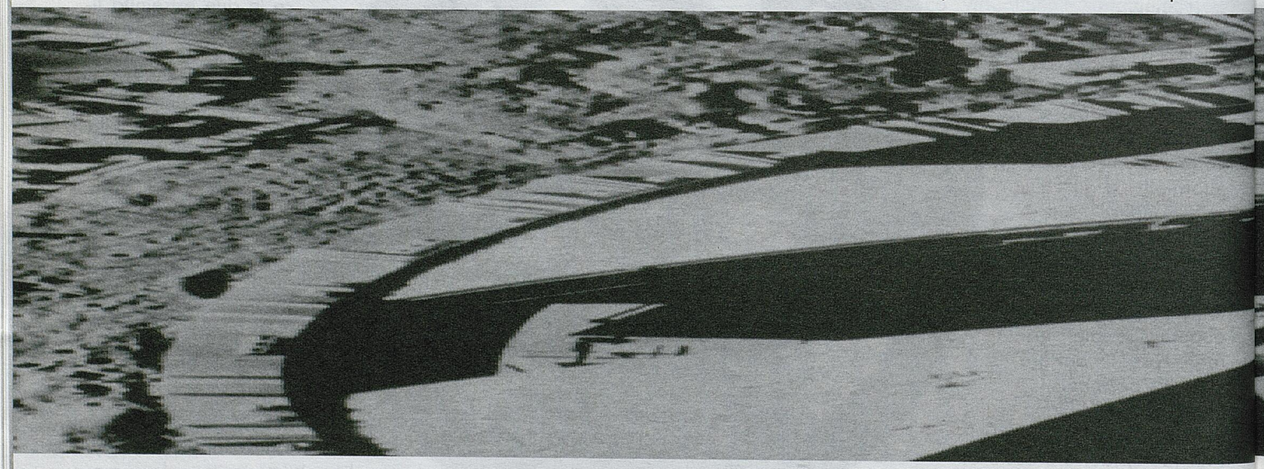
In conclusione: la smarty-line è innanzitutto la dimostrazione del fatto che i costi imposti per partecipare a una chat-line sono del tutto fittizi, inventati. La naturale esigenza di entrare in contatto con più persone fisicamente lontane può (e deve) essere soddisfatta senza sottostare alle condizioni imposte dalle telco e dai vari personaggi interessati all'*affare* e al profitto; in secondo luogo, è un invito all'autogestione delle tecnologie, anche del semplice telefono, per ricondurle alla loro funzione primaria di mezzi *per* la comunicazione e per delegittimare chi cerca di trasformarle in macchine per creare denaro dal nulla, vendendo "a etti" una risposta alla nostra esigenza di comunicazione.

Il nostro Luc§Pac ha contattato Howard Rheingold e l'ha convinto a concederci gentilmente l'autorizzazione a pubblicare questo saggio sulle comunità virtuali. La stesura originale risale a 4 anni fa (disponibile su the WELL come /uh/72/hlr/virtual_communities88), ma Rheingold l'ha poi riscritto. Parti di questo saggio appariranno in Globalizing Networks: Computer and International Communication, a cura di Linda Harasim e Jan Walls per MIT Press. Altre parti sono apparse in Comunità Virtuali, ed. it. Sperling & Kupfer. Altre parti ancora potranno trovare la loro strada in "Whole Earth Review".

un pezzo di vita nella mia COMUNITA' VIRTUALE

Nota

Nel 1988, "Whole Earth Review" pubblicò il mio articolo *Comunità virtuali*. Quattro anni più tardi l'ho riletto e mi sono reso conto di avere imparato un po' di cose e che il mondo che nel frattempo osservavo era cambiato. Così l'ho riscritto. La versione originale è disponibile su The WELL come *virtual-communities*. Parti di questo saggio appariranno in *Globalizing Networks: Computer and International Communication*, a cura di Linda Harasim e Jan Walls per Mit Press. Altre parti appariranno in *Virtual Communities* di Howard Rheingold, per i tipi di Addison-Wesley. Altre parti ancora verranno forse pubblicate in "Whole Earth Review".



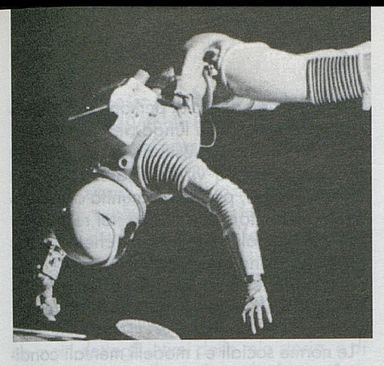
Sono uno scrittore e qiundi trascorro molto tempo da solo in una stanza con le mie parole e i miei pensieri. In certe occasioni mi sono avventurato all'esterno per intervistare gente o per cercare informazioni. Ma era dopo il lavoro che rientravo effettivamentenella comunità umana attraverso il contatto con la mia famiglia, il mio vicinato, il mio circolo di conoscenze. Questo modo di vivere mi lasciava solo e isolato durante la giornata di lavoro, con poche opportunità di espandere il mio giro di amici. Negli ultimi sette anni, invece, mi sono trovato a partecipare a relazioni estese, intellettualmente stimolanti, professionalmente gratificanti a volte dolorose e spesso intensamente emozionanti con dozzine di nuovi amici, centinaia di colleghi, migliaia di conoscenze. E tuttavia continuo a trascorrere molti dei miei giorni in una stanza, fisicamente isolato. La mia mente, però, è collegata a una rete estesa su scala mondiale, di anime più o meno simili alla mia: la mia comunità virtuale.

Le comunità virtuali sono emerse da una sorprendente combinazione di umanità e tecnologia. Quando l'ubiquità delle reti comunicative mondiali si unisce alle capacità, tipica dei computer, di strutturare e conservare l'informazione, diventa possibile un nuovo sistema di comunicazione. Come abbiamo imparato dalla storia del telefono, della radio, della televisione, la gente può adottare nuovi media e ridisegnare il proprio modo di vita con sorprendente rapidità. Computer, modem e reti di comunicazione forniscono l'infrastruttura tecnologica della comunicazione mediata dal computer (Computer Mediated Communication: CMC): il cyberspazio è lo spazio concettuale nel quale le persone che usano questa tecnologia gestiscono parole e relazioni umane, dati, ricchezza e potere; le comunità virtuali sono aggregazioni culturali che emergono quando un certo numero di individui entra in contatto nel cyberspazio con una certa frequenza.

Una comunità virtuale, oggi, è un gruppo di persone che possono o meno incontrarsi faccia a faccia e che scambiano parole e idee attraverso la mediazione di BBS e reti. Nel cyberspazio chiacchieriamo e discutiamo, intraprendiamo dibattiti intellettuali, commerciamo, scambiamo conoscenze, condividiamo il supporto emotivo, veniamo illuminati da nuove idee, facciamo progetti, pettegolezzi, litighiamo, ci innamoriamo, troviamo amici e li perdiamo, facciamo giochi e metagiochi, flirtiamo, creiamo arte e conduciamo un sacco di discorsi senza senso. Facciamo tutto quello che fa la gente quando si incontra, ma lo facciamo sui monitor dei computer, lasciandoci da parte i nostri corpi. Milioni di noi hanno già costituito comunità in cui le nostre identità si mescolano e interagiscono elettronicamente, indipendentemente dai fusi orari e dalla ubicazione fisica. Il modo in cui pochi di noi vivono adesso può essere il modo in cui vivrà la maggior parte della popolazione fra qualche decennio.

I pionieri sono già lì che esplorano la frontiera, i confini del territorio devono ancora essere determinati, e deve esserlo perfino la sua forma o il modo migliore per percorrerlo. Ma la gente sta usando la tecnologia della comunicazione mediata dal computer per interagire secondo modi che prima non erano possibili. Il comportamento umano nel cyberspazio, così come possiamo osservarlo e parteciparvi oggi, sta per diventare un fattore cruciale. Il modo in cui la gente usa la CMC sarà sempre radicato nei bisogni umani, non nella tecnologia, nell'hardware o nel software.

Se l'uso delle comunità virtuali si rivela una risposta a un profondo e impellente bisogno della gente, e non è solo qualcosa che si fa largo tra la debolezza umana (come il flipper o pac-man), i piccoli



assembramenti *on-line* di oggi possono diventare network molto più grandi nei prossimi venti anni. Il potenziale di mutamento sociale è un effetto collaterale della traiettoria delle telecomunicazioni e delle industrie informatiche, così come può essere previsto per i prossimi dieci anni. Questa strana rivoluzione sociale — comunità di persone che non si incontrano mai o quasi faccia a faccia — può avviarsi nelle tecnologie che le maggiori compagnie di telecomunicazioni stanno già progettando di installare nei prossimi dieci anni.

È possibile che l'hardware e il software di una nuova infrastruttura telecomunicativa globale, di molti ordini di grandezza più potente di quelle attualmente realizzate, e che si sta muovendo dai laboratori al mercato, espanderà l'ambito di questo luogo privo di spazi fisici nel corso degli anni Novanta fino a una popolazione molto più vasta degli attuali hacker, tecnologi, studiosi, studenti ed entusiasti. L'era dei pionieri *on-line* finirà presto e i coloni arriveranno in massa. I pendolari telematici, che potevano pensare di stare semplicemente lavorando da casa evitando gli ingorghi dell'autostrada, si troveranno inseriti in una società interamente nuova. Studenti e scienziati sono già lì, gli artisti hanno fatto incursioni significative, letterati ed educatori hanno anch'essi i loro pionieri, e attivisti politici di tutte le bandiere hanno appena iniziato a scoprire la potenzialità di un computer collegato al telefono. Quando i milioni di oggi diventeranno decine e centinaia di milioni, forse bilioni, che tipo di posto e che tipo di modelli di comportamento troveranno?

Le BBS domestiche di oggi, i sistemi di conferenze elettroniche locali, i network globali suggeriscono qualche idea di cosa potrebbe succedere quando si renderà disponibile tecnologia più potente. L'hardware necessario per amplificare le capacità di calcolo e comunicative di ogni casa del pianeta è in dirittura di arrivo, sebbene le applicazioni definitive non siano ancora chiare. Saremo in grado di trasferire la Biblioteca del Congresso da qualsiasi punto del globo a qualsiasi altro in pochi secondi, ricevere e inviare a volontà video digitali full-motion. Ma è realmente questo ciò che la gente probabilmente farà con tutta quella larghezza di banda e tutta quella potenza di calcolo? Alcune delle risposte devono arrivare dalla parte "comportamentale" del sistema, piuttosto che da quella tecnologica, da come la gente userà effettivamente i supercomputer da scrivania e i telefoni multimediali che gli ingegneri ci dicono che avremo nel prossimo futuro.

Una possibilità è che la gente faccia quello che sempre ha fatto con una nuova tecnologia comunicativa: usarla in modi che non erano mai stati intesi o previsti dai suoi inventori, rovesciando i vecchi codici sociali e rendendo possibili nuovi tipi di comunità. La CMC ci cambierà, cambierà la nostra cultura così come ci hanno cambiati il telefono, la televisione e le videocare a basso costo — alterando il modo in cui percepiamo e comunichiamo. Le comunità virtuali hanno trasformato profondamente la mia vita, anni fa, e continuano a farlo.

Il punto di vista di un cibernauta

L'idea più importante per dare una forma al futuro, a questo punto, non può essere trovata guardando ancora più da vicino alle proprietà del silicio, quanto nel fare attenzione a come le persone hanno bisogno, falliscono o tentano di comunicare tra loro. Proprio adesso, alcuni sono convinti che trascorrere molte ore al giorno davanti a un monitor, digitando su una tastiera, realizzi in qualche modo il nostro bisogno di una comunità egualitaria. Sia che questo costituisca qualcosa di magnifico, sia che invece presenti delle insidie, o entrambe le cose, il fatto che la gente voglia usare la CMC per incontrare altre persone e per fare esperimenti con l'identità è un segnale importante per i futuri possibili. Il comportamento umano nel cyberspazio, così come lo possiamo osservare oggi sulle reti e nelle BBS, fa nascere importanti domande a proposito degli effetti della tecnologia comunicativa sui valori umani. Che tipo di uomini stiamo diventando in un mondo sempre più mediato dal computer? Abbiamo qualche controllo su questa trasformazione? Come vengono modificate le nostre definizioni di "essere umano" e "comunità" per adattarsi alle caratteristiche di una civiltà guidata dalla tecnologia?

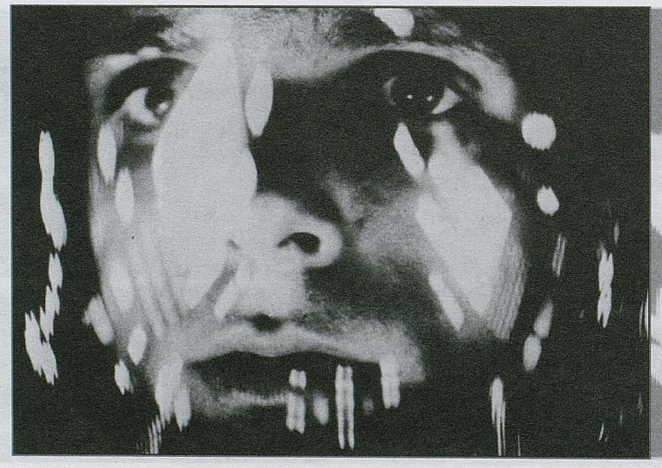
Fortunatamente, le domande sulla natura delle comunità virtuali non sono puramente teoriche in quanto c'è un esempio concreto del fenomeno facilmente osservabile. Milioni di persone attualmente abitano lo spazio sociale che è cresciuto sui network mondiali, e questa sottocultura precedentemente invisibile è cresciuta recentemente a un tasso mostruoso (per esempio la crescita di Internet è del 25% al mese).

Io stesso ho vissuto lì per sette anni; the WELL e la rete sono stati una parte regolare della mia routine, come il giardinaggio alla domenica, per un sesto della mia vita finora. Mia moglie e mia figlia sono da tempo abituate al fatto che io stia seduto

davanti al mio computer al mattino presto e la notte tardi, ridacchiando e imprecando, a volte piangendo, a proposito di qualcosa che leggo sul monitor. Le domande che rivolgo qui non sono quelle di uno scienziato, o di una persona polemica che ha trovato una risposta a qualcosa, ma quelle di un utente — un utente quasi ossessivo — della CMC e un profondo animatore delle comunità virtuali. Che tipo di persone stiamo diventando, i miei amici e io? Che cosa lascia presagire questo per gli altri?

Se la CMC ha un potenziale, è nel modo in cui la gente in così tante parti della rete difende l'uso del termine "comunità" per descrivere le relazioni che abbiamo costruito *on-line*. Ma la fierezza della convinzione non è sufficiente per dimostrare che la convinzione è fondata. L'aura della comunità è un'illusione? Alla domanda non è stata data risposta, ed è una domanda che vale la pena fare. Ho visto gente soffrire a causa di interazioni condotte nelle comunità virtuali. La cultura delle telecomunicazioni è veramente capace di diventare qualcosa di più di quella che Scott Peck chiama una "pseudo-comunità", nella quale la gente manca dell'impegno autentico verso gli altri che forma la base di una comunità autentica? O la nostra nozione di "autenticità" sta cambiando in un'era in cui sempre più persone ogni giorno vivono le loro vite in un ambiente sempre più artificiale? Le nuove tecnologie tendono a cambiare i vecchi modi di fare le cose. Il bisogno umano di comunità sta per divenire la prossima comodità tecnologica?

Posso testimoniare che io e migliaia di altri cibernauti sappiamo che quello che stiamo cercando e trovando in maniera soprendente: non è solo informazione bensì accesso istantaneo a relazioni in corso con un grande numero di altre persone. Gli individui trovano amici e i gruppi trovano identità simili *on-line*, attraverso l'aggregazione delle reti di relazione e di impegno che rendono possibile qualunque comunità. Ma le relazioni e l'impegno come li conosciamo sono effettivamente possibili in un posto in cui le identità sono fluide?



Il mondo fisico, conosciuto anche come "IRL" ("In Real Life") oppure "off-line", è un posto in cui l'identità e la posizione della gente con cui si comunica sono ben conosciute, fisse e altamente visibili. Nel cyberspazio ognuno è nel buio. Possiamo solo scambiare parole con chiunque altro — non occhiate o scrollate di spalle o sorrisi ironici. Perfino le sfumature della voce e l'intonazione vengono eliminate. In cima ai limiti imposti dalla tecnologia, noi che popoliamo il cyberspazio sperimentiamo deliberatamente con le nozioni tradizionali di identità, vivendo come persone multiple in diversi quartieri virtuali.

Riduciamo e codifichiamo le nostre identità su uno schermo, decodifichiamo e disimballiamo le identità degli altri. Il modo in cui usiamo queste parole, le storie (vere e false) che raccontiamo su noi stessi (o sull'identità che vogliamo ci attribuisca la gente) è ciò che determina le nostre identità nel cyberspazio. L'aggregazione di persone, interagenti le une con le altre, determina la natura della cultura collettiva. Le nostre persone, costruite dalle storie di chi noi siamo, usano gli argomenti espliciti di discussione in una BBS o in una rete per uno scopo più fondamentale, come mezzo per interagire tra loro. E tutto questo avviene sia a livelli pubblici che privati, in discussioni aperte many-to-many e nella posta elettronica privata one-to-one, in esplicite rappresentazioni di ruolo e nel comportamento retrostante.

Quando sono *on-line*, io navigo attraverso le mie conferenze, leggendo e scrivendo su argomenti che sto seguendo, avviando nuove discussioni quando mi prende l'ispirazione o la necessità. Ogni pochi minuti ricevo sullo schermo un avviso di posta in arrivo. Posso decidere di aspettare a leggerla fino a quando ho finito di fare qualcos'altro, oppure passare dalla conferenza al mailer, per vedere da chi viene. Nello stesso momento in cui partecipo a discussioni aperte nelle conferenze e a discorsi privati nella e-mail, persone che conosco bene usano il "send" — un comando per mandare una o due brevi frasi sul mio schermo senza l'intervento di un messaggio vero e proprio. Questo può essere irritante in quanto si sta leggendo o scrivendo qualcos'altro quando questo capita, finché non ci si abitua, e alla fine diventa come un ritmo: differenti gradi di concentrazione e formalità sono richiesti simultaneamente, assieme alla simultaneità delle persone multiple. Poi ci sono conferenze pubbliche e private che hanno in parte lo stesso pubblico. La CMC offre strumenti per facilitare tutti i diversi modi che la gente ha scoperto per suddividersi e comunicare, separarsi in gruppi e sottogruppi e raggrupparsi di nuovo, includere ed escludere, selezionare ed eleggere.

Quando un gruppo di persone resta in comunicazione per un lungo periodo di tempo ci si chiede se questo diventi una comunità. Le comunità virtuali possono essere comunità reali, pseudo comunità o qualcosa di completamente nuovo nel regno dei contratti sociali, ma io credo che esse siano in parte una risposta alla fame di comunità che ha fatto seguito alla disintegrazione delle comunità tradizionali in tutto il mondo.

Le norme sociali e i modelli mentali condivisi non sono ancora emersi, così le idee su che tipo di posto sia il cyberspazio variano ampiamente, e ciò rende difficile dire se la persona con cui si sta comunicando condivide lo stesso nostro modello di sistema. Effettivamente, l'acronimo *on-line* YMMV ("Your Mileage May Vary", che tradotto approssimativamente significa "i punti di riferimento possono variare") è diventato la stenografia di questo tipo di indeterminatezza di un contesto comune. Per esempio, conosco persone che usano la rissa verbale *on-line* come valvola di sfogo per le pressioni che subiscono nella loro vita reale — "lo sport della polemica" — e altri che lo usano voyeuristicamente, come una forma testuale di soap-opera vissuta in prima persona. Per alcuni è un gioco. E conosco gente che si sente così appassionatamente impegnata verso la nostra comunità virtuale e le persone che la compongono (o almeno verso alcune di queste persone) tanto quanto verso il proprio paese, lavoro o vicinato. Che ci piaccia o meno, i membri delle comunità e i provocatori, i costruttori e i vandali, gli egualitari e i passivi-aggressivi, sono tutti insieme in questo posto. La diversità della popolazione che comunica è una delle caratteristiche peculiari del nuovo medium, una delle sue principali attrazioni e la fonte di molti dei suoi tormentati problemi.

La prospettiva di un trasferimento in massa nel cyberspazio nel prossimo futuro, quando il network comunicativo mondiale subirà una dirompente espansione della sua larghezza di banda, sarà una cosa positiva per l'intera popolazione? In che modi la crescita delle comunità virtuali può promuovere alienazione? Come possono le comunità virtuali facilitare la convivialità? Quali strutture sociali si dissolveranno, quali forze politiche emergeranno e quali perderanno potere? Queste sono domande che è giusto porre adesso, mentre c'è ancora il tempo di dare una forma al futuro del medium. Nel senso che stiamo viaggiando alla cieca verso un futuro modellato dalla tecnologia che può essere molto diverso dalla cultura di oggi: le descrizioni dirette dalla vita in differenti angoli della cultura mondiale *on-line* attuale possono fornire valide indicazioni per il territorio che ci sta davanti.

Dall'estate del 1985 ho trascorso una media di due ore al giorno, sette giorni alla settimana, spesso durante i viaggi, collegato a the WELL (Whole Earth 'Lectronic Link) attraverso un computer e una linea telefonica, scambiando informazioni e giocando con attenzione, rimanendo coinvolto anche nella vita reale con una rete crescente di analoghi estranei cablati a loro volta, che ho incontrato nel cyberspazio. Ricordo la prima volta che entrai in una sala (reale) piena di persone i cui volti mi erano completamente sconosciuti, ma che conoscevano molti dettagli intimi della mia storia, e di cui io conoscevo le storie molto bene. Avevo litigato con queste persone, condiviso alleanze e costituito legami, ero caduto dalla sedia ridendo con loro, diventato livido di rabbia verso questa gente, ma non avevo mai visto i loro volti.

Io sento questo territorio per cacciatori e raccoglitori dell'era dell'informazione allo stesso modo in cui lo avverte la maggior parte della gente — ero solo, affamato di compagnia intellettuale ed affettiva, sebbene non lo sapessi. Mentre molti pendolari sognano di lavorare da casa, sognano il tele-pendolarismo, io so già com'è lavorare in quel modo. Non potrei mai fare il pendolare, e nemmeno potrei uscire dal mio pigiama quando non voglio, così ho sempre lavorato da casa. Ha i suoi vantaggi e i suoi svantaggi. Altri come me si sono catapultati nel mondo *on-line* perché dividono con me il rischio professionale del lavoratore indipendente, dell'analista simbolico degli anni Novanta che lavora a casa propria — l'isolamento. Il tipo di persone che Robert Reich chiama "analisti simbolici" sono i componenti naturali delle comunità *on-line*: programmatori, scrittori, artisti freelance e designer, produttori radio-televisivi indipendenti, editori, ricercatori, letterati. Gente che sa cosa fare con i simboli, le astrazioni e le rappresentazioni, ma che spesso si trova a trascorrere più tempo con tastiere e monitor piuttosto che con compagni umani.

Ho imparato che le comunità virtuali sono molto simili alle altre comunità per certi versi, a dispetto di chi pensa che le persone che comunicano attraverso parole su uno schermo siano in qualche modo anormali rispetto alle loro capacità comunicative e ai loro bisogni umani. E ho imparato che le comunità virtuali sono molto diverse dalle comunità tradizionali per molti altri aspetti, a dispetto di chi pensa che le persone che comunicano attraverso parole su uno schermo condividano necessariamente lo stesso livello di impegno reciproco nella vita reale di quello delle comunità tradizionali. Le comunità possono emergere da gruppi collegati tra loro da computer ed esistere all'interno di essi, ma questo legame tecnico di persone elettroniche non è sufficiente a creare una comunità.

Contratti sociali, reciprocità ed economie del dono nel cyberspazio

La rete di comunicazioni che costituisce una comunità virtuale può includere lo scambio di informazioni come una forma di comodità, e le implicazioni economiche di questo fenomeno sono significative; il potenziale sociale definitivo del network, comunque, non sta solo nella sua utilità come mercato dell'informazione, bensì nelle relazioni individuali e di gruppo che possono instaurarsi nel tempo. Quando un simile gruppo accumula un numero sufficiente di amicizie e rivalità e assiste a nascite, matrimoni e morti che tengono insieme qualsiasi tipo di comunità, nelle menti della gente nasce un profondo e definitivo senso del "luogo". Le comunità virtuali di solito hanno un focus geograficamente locale e spesso hanno un ulteriore collegamento in un ambito molto più esteso. Il focus locale della mia comunità virtuale, the WELL, è la Bay Area di San Francisco; l'ambito più ampio consiste in centinaia di migliaia di altri luoghi intorno al mondo, e in milioni di altri "comunitari" collegati attraverso lo scambio di messaggi in una meta-comunità conosciuta come "la rete" ("the net").

L'esistenza di comunità collegate da computer era stata prevista venti anni fa da I.C.R. Licklider e Robert Taylor, che come direttori di ricerca presso il Dipartimento della Difesa avviarono il progetto che risultò nella creazione della prima comunità di questo genere, ARPAnet: "a cosa assomiglieranno le comunità interattive *on-line*?" scrivevano Licklider e Taylor, nel 1968: "in molti campi saranno composte da membri geograficamente separati, a volte riuniti in piccoli gruppi e a volte che lavorano individualmente. Costituiranno comunità non geografiche, bensì legate dal comune interesse..."

I miei amici e io a volte pensiamo di essere parte del futuro sognato da Licklider, e spesso possiamo testimoniare l'esattezza della sua previsione secondo cui "la vita sarà più felice per l'individuo *on-line* perché le persone con cui interagisce saranno selezionate fortemente più dalla comunanza di interessi e scopi che dalla casualità della prossimità". Io rimango convinto di questo, ma so anche che la vita a volte si rivela tremendamente infelice a causa delle parole su uno schermo. Gli eventi nel cyberspazio possono avere effetti concreti nella vita reale, sia piacevoli che spiacevoli. Partecipare a una comunità virtuale non ha risolto tutti i problemi della mia vita, ma è servito da aiuto, da conforto e da ispirazione a volte; altre volte è stato come una rissa in famiglia, interminabile e disgustosa.

Io frequento the WELL sia per il puro piacere di comunicare con i miei nuovi amici, sia per il suo valore come strumento pratico per raccogliere informazioni su argomenti che sono di importanza momentanea o duratura, dalla cura dei figli alla neuroscienza, da domande tecniche sulle telecomunicazioni ad argomenti di soggetto filosofico, politico o spirituale. È un po' come un bar di quartiere, un punto di ritrovo in cui posso partecipare a cento conversazioni in corso con gente che non si cura delle mie apparenze, ma che guarda a come penso e comunico. Ci sono seminari e diatribe in ogni angolo. Ed è un po' come una mente di gruppo, in cui le domande trovano risposta, vengono offerti supporto e ispirazione da parte di persone delle quali non ho mai sentito parlare e che non ho mai incontrato faccia a faccia.

Poiché non ci possiamo vedere a vicenda, non riusciamo a formarci pregiudizi sugli altri prima di leggere ciò che hanno da dire: razza, sesso, età, origini nazionali e apparenza fisica non si vedono a meno che una persona voglia rendere pubbliche queste caratteristiche. Persone piene di idee ma lente nel dare una risposta spesso riescono meglio nella CMC che faccia a faccia o per telefono. Persone i cui handicap fisici rendono difficile il formarsi di nuove amicizie trovano che le comunità virtuali li trattano come essi hanno sempre voluto essere trattati — come persone che pensano e trasmettono idee e come esseri sensibili, non come recipienti di carne con un certo aspetto e un certo modo di camminare e parlare (o non camminare e non parlare). Non confondiamo questo filtraggio delle apparenze per disumanizzazione: le parole su uno schermo sono perfettamente capaci di indurre al riso o alle lacrime, evocare rabbia o compassione, creare una comunità a partire da un insieme di estranei.

Come si fa a trovare amici? Nella comunità tradizionale, cerchiamo nel giro dei vicini e dei colleghi di lavoro, tra conoscenti e conoscenti dei conoscenti, con lo scopo di trovare persone che condividono i nostri valori e interessi. Poi scambiamo informazioni gli uni sugli altri, confessiamo e discutiamo i nostri interessi comuni e a volte diventiamo amici. In una comunità virtuale possiamo andare direttamente nel posto in cui vengono discussi i nostri argomenti preferiti, e familiarizzare con chi condivide le nostre passioni o usa le parole in un modo che ci sembra attraente. In questo senso, l'argomento è già l'indirizzo cercato: non si può semplicemente tirare su il telefono e chiedere di essere collegati con qualcuno che abbia voglia di parlare di arte islamica o vini californiani, o con qualcuno con una figlia di tre anni o una Hudson di 30 anni; però si può partecipare a una conferenza elettronica su ognuno di questi argomenti, e poi iniziare una corrispondenza pubblica o privata con la gente che si trova nella conferenza e che prima non si conosceva. Si scoprirà che le possibilità di fare amici sono di diversi ordini maggiori dei vecchi metodi per trovare un gruppo di pari.

Si può essere presi in giro dalla gente nel cyberspazio, oltre il velo delle parole. Ma questo può essere detto anche del telefono e della comunicazione faccia a faccia; le comunicazioni mediate dal computer offrono nuovi modi di ingannare la gente, e le più banali truffe con le identità spariranno solo quando abbastanza gente imparerà a usare il medium criticamente. Sara Kiesler notava che la parola "phony" (fasullo) è un neologismo ad hoc dei primi anni del telefono, quando le persone non abituate al mezzo venivano imbrogliate da parlatori scaltri in modi che oggi non ingannerebbero un bambino di otto anni col suo cellulare.

Nella CMC c'è una componente sia intellettuale che emotiva. Poiché tanti membri delle comunità virtuali sono professionisti esperti il cui livello professionale può esse-

re migliorato da quello che sanno fare, le comunità virtuali possono essere degli strumenti pratici e razionali. Le comunità virtuali possono aiutare i loro membri a gestire il sovraccarico di informazioni. Il problema dell'era dell'informazione, specialmente per gli studenti e i lavoratori intellettuali che trascorrono il loro tempo immersi nel flusso informativo, è che c'è troppa informazione disponibile e nessun filtro effettivo per selezionare i dati chiave che sono utili e interessanti per noi come individui. I programmatori stanno tentando di disegnare "agenti software" sempre migliori che possono cercare e selezionare, filtrare e trovare, ed evitarci la terribile sensazione di quando si scopre che la conoscenza specifica che ci serve è sepolta in 15.000 pagine di informazioni.

I primi agenti software stanno diventando disponibili (per esempio, WAIS e Rosebud), ma noi abbiamo già contratti sociali molto più sofisticati, anche se informali, tra gruppi di persone che ci permettono di agire l'uno per l'altro come agenti software. Se, nel mio girovagare attraverso lo spazio informativo, incontro cose che non mi interessano personalmente ma che so che sarebbero apprezzate da uno dei miei gruppi di amici *on-line* sparsi per il mondo, mando all'amico appropriato un'indicazione, o semplicemente rispedisco l'intero testo (una delle nuove possibilità della CMC è la capacità di usare lo stesso medium per pubblicare e conversare). In certi casi posso mettere l'informazione nei computer di 10.000 persone che non conosco, ma che sono interessate a quell'argomento specifico, in modo che la trovino quando ne hanno bisogno. E a volte, 10.000 persone che io non conosco fanno la stessa cosa per me.

Questo contratto sociale non scritto e non esplicito, un misto di relazioni forti e relazioni deboli tra persone che hanno una miscela di motivazioni, richiede a ognuno di dare qualcosa, e permette a ognuno di ricevere qualcosa. Io devo tenere presenti i miei amici e spedire loro indicazioni, invece di gettare i miei scarti informativi nel cestino virtuale della carta straccia. Non ci vuole molto per farlo; infatti, devo comunque vagliare quella informazione se voglio trovare la conoscenza che cerco per i miei scopi personali; bisogna premere due tasti per cancellarla, tre tasti per rispedirla a qualcun altro. E con schiere di altre persone che hanno un occhio per i miei interessi quando esplorano settori dello spazio informativo che io normalmente non frequenterei, trovo che l'aiuto che ricevo valga molto più dell'energia che spendo aiutando gli altri: un matrimonio di altruismo e interesse personale.

La prima volta che mi sono reso conto di quel particolare potere del cyberspazio è stato agli inizi della storia di the WELL, quando fui invitato a una riunione di esperti per una consulenza per l'Office for Technology Assessment (OTA) del Congresso degli Stati Uniti. Il tema di discussione era "Sistemi di comunicazione per l'era dell'informazione". Io non sono un esperto in tecnologia o politica delle telecomunicazioni, ma so dove trovare un gruppo di esperti simili, e come farmi dire da loro ciò che sanno. Prima di andare a Washington per il mio primo incontro, aprii una conferenza su the WELL e invitai un assortimento di freak dell'informazione, tecnofili ed esperti in comunicazione per aiutarmi a trovare qualcosa da dire. Una sorprendente raccolta di menti si riunì su quell'argomento e alcune di loro crearono intere nuove comunità quando si scontrarono.

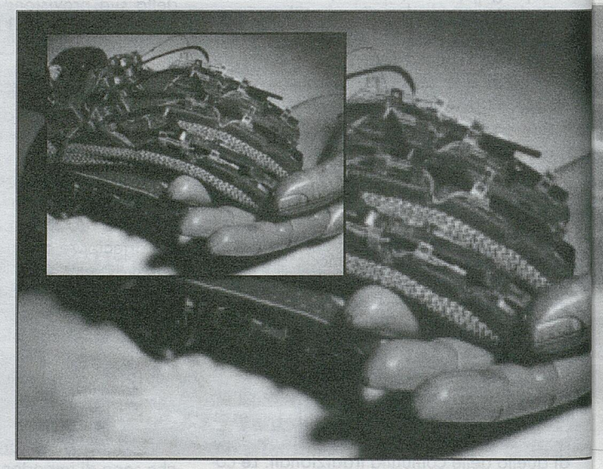
Nel momento in cui mi sedetti al tavolo della riunione con capitani di industria, consulenti del governo ed esperti accademici, avevo oltre 200 pagine di consigli competenti provenienti dalla mia conferenza personale. Non sarei stato capace di integrare tutto quel sapere sull'argomento in un'intera carriera accademica o industriale, e richiese (a me e alla mia comunità virtuale) soltanto pochi minuti al giorno per sei settimane. Avevo scoperto che the WELL è una risorsa assolutamente magica, professionalmente. Un editore o un produttore o un cliente può chiamarmi e chiedermi se so qualcosa sulla Costituzione, o sulle fibre ottiche, o sulla proprietà intellettuale. "Mi lasci tornare da lei tra venti minuti", dico, raggiungendo il modem. Se penso al modo in cui ho imparato a usare the WELL per avere la giusta informazione al momento giusto, direi che le ore che ho speso immettendo informazioni dentro the WELL si sono dimostrate l'investimento professionale più remunerativo che abbia mai fatto.

La stessa strategia di coltivare e fare uso di libere condivisioni di informazioni attraverso la rete può essere applicata a infiniti ambiti: dalla critica letteraria alla valutazione del software. È un modo facile e preciso con cui un gruppo sufficientemente ampio e diversificato di persone può moltiplicare il proprio grado di competenza individuale, e io credo che ciò potrebbe essere fatto perfino se la gente non fosse coinvolta in comunità diverse da quella della propria specialità di ricerca. Penso comunque che i benefici aumentano quando il modello concettuale che la comunità ha di sé è più cooperativo che competitivo. La reciprocità è un elemento chiave di qualsiasi cultura basata sul mercato, ma la soluzione che sto descrivendo mi sembra più come una specie di economia del dono in cui la gente fa le cose per gli altri con lo spirito di costruire qualcosa tra loro, piuttosto che con uno scientifico e calcolato interesse. Quando esiste questo spirito, ognuno riceve qualcosa in più, un piccolo lucchicchio extra, dalle sue transazioni più pratiche; diversi tipi di cose diventano possibili quando c'è questa disposizione mentale. Al contrario, persone che avrebbero valide cose da aggiungere al mix tendono ad abbassare la testa e a tenersi per sé le proprie idee quando un'entità mercenaria o ostile domina una comunità *on-line*.

Se offri liberamente informazioni utili, senza chiedere di avere per forza qualcosa in cambio, le tue richieste vengono soddisfatte più velocemente e dettagliatamente che in qualsiasi altro modo. La persona che aiuti potrà non essere mai in grado di aiutarti, ma qualcun altro lo sarà. Questo è il motivo per cui è difficile distinguere la conversazione svolta per passare il tempo da quella seria con obiettivi precisi. In una comunità virtuale, la libera conversazione ha obiettivi precisi. La libera conversazione è il momento in cui la gente impara che tipo di persona sei, perché dovrebbe o non dovrebbe fidarsi di te, cosa ti interessa. Un'*agorà* è più di un posto per commerciare; è anche un posto in cui la gente si incontra e si misura a vicenda.

Un mercato dipende dalla qualità della conoscenza detenuta dai partecipanti, i compratori e i venditori, su prezzi e disponibilità e mille altre cose che influenzano gli affari; un mercato che ha un forum per le comunicazioni informali e di servizio è un mercato meglio informato. Il London Stock Exchange si è sviluppato dalle transazioni informali in una cafeteria; quando diventò il London International Stock Exchange pochi anni fa, e abolì il salone delle contrattazioni, l'impresa perse qualcosa di vitale nel passaggio da una vecchia sala, dove si incontravano e facevano i loro affari i vecchi ragazzi, agli schermi di migliaia di workstation sparse per il mondo.

Il contesto della comunità informale di chi condivide la conoscenza cresce fino a includere anni di relazioni sia professionali che personali. Non è nuovo che una rete di persone giuste possa servire come sistema di ricerca delle informazioni: si lancia la domanda e qualcuno in rete conosce la risposta. Se ne può fare un gioco, in cui si guadagna prestigio simbolico tra i propri pari virtuali conoscendo la risposta. E se ne può fare un gioco tra un gruppo di persone che sono uscite fuori dalle loro vite professionali ortodosse, dove alcune di loro vendono questi servizi di informazione a prezzi esorbitanti, con lo scopo di partecipare volontariamente al gioco della comunità virtuale.



Le comunità virtuali hanno diversi svantaggi rispetto alla comunicazione faccia a faccia, svantaggi che devono essere tenuti presenti se si pensa di fare uso di questi gruppi di discussione mediati dal computer. Il filtro che impedisce a uno di conoscere la razza o l'età di un altro partecipante impedisce anche alla gente di comunicare le espressioni del viso, il linguaggio del corpo e il tono di voce che costituiscono l'inaudibile ma vitale componente della maggior parte delle comunicazioni faccia a faccia. Ironia, sarcasmo, compassione e altre sfumature sottili ma importanti che non vengono convertite in semplici parole vanno perdute quando tutto ciò che si può vedere di una persona sono parole su uno schermo.

È sorprendente come l'ambiguità delle parole in assenza del linguaggio corporeo porti inevitabilmente a incomprensioni *on-line*. E siccome l'assenza fisica delle altre persone sembra anche indebolire alcuni dei vincoli sociali che trattengono la gente dall'insultarsi quando si incontrano di persona, le incomprensioni possono crescere fino a livelli veramente spiacevoli prima che si possa sbrogliare l'incomprensione originaria. Diatribe bollenti e conflitti interpersonali, che non capiterebbero spesso nei discorsi faccia a faccia e nemmeno per telefono, sembrano apparire con relativa frequenza nelle conferenze elettroniche. L'unico antidoto attualmente disponibile a questo difetto della CMC come mezzo per la comunicazione umana è la diffusa conoscenza del difetto — vale a dire la *netiquette* (neologismo composto da "net" e "etiquette"), ossia una sorta di galateo telematico.

La civiltà *on-line* e le sue manifestazioni è un argomento importante, ed è stato molto discusso su the WELL. I diversi gradi di inciviltà esplicita costituiscono interi universi come alt.flame, la conferenza Usenet in cui la gente va apposta per passare le giornate insultandosi pesantemente a vicenda. Sto cominciando a sospettare che la difesa più efficace e potente che la comunità *on-line* ha rispetto a chi è incline alla distruzione siano norme e accordi su come distogliere l'attenzione da chi non riesce a rispettare nemmeno poche semplici regole di comportamento verbale. "Se continui a fare così", ricordo che qualcuno disse a uno scocciatore particolarmente caparbio, "smetteremo di darti ascolto". Questo è tecnicamente facile da fare su Usenet, in cui mettere il nome di una persona o il soggetto del messaggio in un "kill file" (noto anche come "bozo filter") significa non vedere più i futuri contributi di quella persona o altri messaggi con quel soggetto. Si può semplicemente scegliere di non vedere nessun messaggio di Ric Rosen, o che contenga la parola "aborto" nel campo destinato al soggetto. È una società in cui la gente si può rimuovere a vicenda dalla visibilità, o può rimuovere interi argomenti di discussione. The WELL non ha un bozo filter, sebbene la necessità di averne uno sia spesso argomento di dibattito.

Prestare attenzione alle comunità è un atto sensato. Alcune persone sembrano essere portate ad agire lì; altre ci piombano in preda alla disperazione, magari in seguito a qualche frustrazione. Avere a che fare con gente completamente "fuori-tema" o apparentemente immersa nell'incoerenza e nell'irruenza è una delle cose che impongono a una comunità di decidere quali sono veramente i suoi valori, o quali dovrebbero essere.

Qualcosa sta accadendo. Io non sono sicuro che ci sia già qualcuno in grado di capirlo. So che the WELL e la rete sono parti importanti della mia vita e devo decidere da solo se questo è un nuovo modo per impegnarsi autenticamente con gli altri, oppure un'illusione di comunità indotta dal silicio. Invito tutti ad aiutare a risolvere questa questione in ogni modo, finché siamo in tempo. Le dimensioni politiche della CMC possono condurre a situazioni che potrebbero svuotare le domande su altri effetti sociali; le risposte al bisogno di capire le potenzialità della CMC sono ben rappresentate dall'Electronic Frontier Foundation e da altri. Abbiamo bisogno di imparare molto di più, molto velocemente, sul tipo di posto che le nostre menti stanno costruendo.

Il futuro delle comunità virtuali è legato al futuro di ogni altra cosa, a cominciare da ciò che di più prezioso la gente ha da guadagnare o da perdere — la libertà politica. La parte giocata dalle tecnologie comunicative nella disintegrazione del comunismo, il modo con cui la televisione si è appropriata dei processi elettorali americani, la potenza del fax e dei network durante il periodo di repressioni politiche come Tienanmen o il colpo di stato sovietico, il potere del giornalismo elettronico, le manipolazioni delle forze dell'ordine e dei servizi segreti per limitare i diritti di cittadinanza ed espressione nel cyberspazio - tutto converge sul futuro della CMC come strettamente correlato agli scenari politici futuri. Ancora più importante della civilizzazione del cyberspazio è assicurarne la libertà come mezzo di comunicazione pubblico e tra cittadino e cittadino; le leggi che infrangono l'uguaglianza di accesso e la libertà di espressione nel cyberspazio potrebbero trasformare l'attuale rafforzamento del potere popolare in un ulteriore strumento di manipolazione. La "democrazia elettronica" sarà un'accurata descrizione del rafforzamento politico che nasce dallo schermo di un computer? O diventerà un brillante pezzo di disinformazione, un altro mezzo per manipolare le emozioni e costruire la pubblica opinione al servizio del potere?

Chi vigila sul tipo di informazione trasmessa nei network internazionali in cui vivono le comunità virtuali? Chi censura, e cosa viene censurato? Chi salvaguarda la privacy degli individui di fronte a tecnologie che rendono possibile ammassare e trovare dettagliate informazioni personali su qualsiasi membro di un'estesa popolazione? Le risposte a queste questioni politiche possono rendere superflua qualsiasi altra domanda più astratta sulle culture nel cyberspazio. La democrazia stessa dipende dal flusso relativamente libero di informazione. Le seguenti parole di James Madison sono scolpite nel marmo nella biblioteca del Congresso degli Stati Uniti d'America: "Un governo popolare senza informazione popolare o i mezzi per assumerla non è altro che il prologo a una farsa o a una tragedia, o forse a entrambe. La conoscenza governerà sempre sull'ignoranza, coloro che intendono essere i governanti di se stessi devono armarsi con il potere che ci è dato dalla conoscenza." È tempo per la gente di armarsi assumendo il controllo sul futuro della tecnologia della CMC.

Chi controlla il mercato delle relazioni sociali? L'infrastruttura comunicativa mondiale, sempre più interconnessa e potente e sempre meno costosa, verrà controllata da un ristretto numero di compagnie molto grosse? Il cyberspazio sarà privatizzato e svenduto a chi se lo potrà permettere? Se anche le forze politiche non chiuderanno l'intero campo stroncando l'attuale libero scambio di idee, è comunque possibile che anche una forma più benevola di controllo economico impedisca l'evoluzione delle comunità virtuali, se un ristretto numero di compagnie raggiunge il potere di installare strade a pagamento tra le reti informatiche e se le compagnie più piccole non sono in grado di competere con loro.

Oppure ci sarà un libero mercato nel quale i nuovi arrivati come Apple o Microsoft possono diventare i leader dell'industria? Il terreno di gioco nell'industria telecomunicativa globale non sarà mai uniforme, ma il grado di libertà individuale disponibile in futuro attraverso le tecnologie telecomunicative può dipendere dalla possibilità che il mercato di beni e servizi nel cyberspazio rimanga aperto per le nuove compagnie che vogliono creare nuovi utilizzi per la CMC.

Presento queste osservazioni come una serie di domande, non come affermazioni recise. Io credo che noi abbiamo bisogno di capire la natura della CMC, del cyberspazio, delle comunità virtuali in tutti i principali aspetti — politicamente, socialmente, culturalmente, cognitivamente. Ogni differente prospettiva rivela qualcosa che le altre non rivelano. Ogni diversa disciplina è incapace di vedere cose che altre vedono molto bene. Abbiamo bisogno di pensare come un team, attraversando confini e discipline accademiche, affiliazioni industriali, nazioni, per capire e magari anche per riacquistare il controllo di come le comunità umane siano trasformate dalle tecnologie telecomunicative. Non possiamo fare ciò come semplici osservatori appassionati, sebbene ci sia certamente un enorme bisogno per la valutazione distaccata della scienza sociale. Ma la comunità è una questione di cuore e di coraggio tanto quanto di testa. Alcuni dei più importanti insegnamenti dovranno sempre essere tratti saltando da un angolo all'altro del cyberspazio, vivendoli, e guardando senza paura ai problemi che le comunità virtuali devono affrontare.

PGP il diritto alla privacy

A una manciata di anni dal nuovo secolo, Big Brother pare farsi più minaccioso. O meglio, quali diritti civili sulla frontiera elettronica?

La domanda è rimbalzata con preoccupazione nelle comunità virtuali del pianeta dopo le recenti mosse dell'amministrazione Clinton.

All'inizio di febbraio, c'è stato il varo della proposta-Clipper. Brevetto di proprietà AT&T, il computer chip così denominato dovrebbe diventare l'unico sistema di crittazione consentito sui sistemi di intercomunicazione made in Usa-compresi apparecchi telefonici, fax, computer. Le chiavi di decifrazione sarebbero possedute soltanto dalle agenzie federali, con conseguente ampio potere discrezionale nel loro uso (ed abuso).

Meno di un mese dopo, l'FBI annuncia la presentazione al Congresso di un disegno di legge per facilitare e ampliare la sorveglianza elettronica. Industrie costruttrici e compagnie telefoniche dovrebbero garantire lo spionaggio governativo inserendo opportuni congegni negli apparecchi e trasmettendo immediatamente i dati in loro possesso all'agenzia federale, pena pesanti multe e perfino la chiusura. Si tratta, in questo caso, della riproposizione di un elaborato della presidenza Bush già bocciato da politici e industriali nel 1992.

Ambedue le proposte sono state motivate con la necessità di un adeguamento tecnologico nella sempre più difficile lotta contro il crimine organizzato, in particolare narcotrafficanti e terroristi internazionali. A supporto di questa tesi, infatti, è stato spesso citato l'attentato dello scorso anno al World Trade Center di New York, che ha causato danni per oltre 5 miliardi di dollari.

Notevole l'allarme suscitato all'interno di piccoli e grandi network elettronici, come pure tra le associazioni per la difesa dei diritti civili.

Computer Professionals for Social Responsibility (CPSR), Electronic Frontier Foundation (EFF), ACLU (American Civil Liberties Union) hanno lanciato diverse iniziative per bloccare le due proposte, muovendosi sia a livello parlamentare e sia attraverso la sottoscrizione di petizioni pubbliche.

Le riviste specializzate si danno da fare per chiarire retroscena e implicazioni dei piani governativi: "Wired" ha preannunciato un infuocato numero anti-Clipper e articoli critici sono apparsi perfino sul "New York Times". "Ulteriore invasione della privacy o necessaria sicurezza per l'era dei computer?" chiedeva un pezzo sulla proposta dell'FBI; e ancor più chiaramente, William Safire, noto e temuto commentatore politico dello stesso quotidiano, ha scritto un editoriale dal titolo: *Affondare il Clipper chip*.

Ovviamente, c'è grande spazio per l'informazione e la discussione nelle comunità on-line. Numerosi i siti Internet dove è possibile trovare notizie utili, inclusi i testi ufficiali delle proposte governative (vedi altra parte della rivista), con talk.politics.crypto nei gruppi Usenet e The WELL (conf EFF, topic 555) che ospitano le tastiere più calde. Migliaia di proteste via e-mail sono arrivate direttamente sui videoterminali di Clinton e Gore, e il maggior numero di firme a sostegno della petizione anti-Clipper di CPSR arriva addirittura dal prestigioso Massachusetts Institute of Technology (MIT). Dibattiti, conferenze e incontri pubblici sono in calendario per le prossime settimane, mentre nuove iniziative sono in fase di progettazione, tra cui una clamorosa azione di disobbedienza civile elettronica. Questo il quadro della situazione, inizio primavera, anno 1994.

Un momento cruciale per il futuro della democrazia elettronica. Per la prima volta nella storia si tenta di legalizzare la costante intrusione dello Stato nella sfera privata e intima dei singoli. Siamo di fronte all'esplicito tentativo di codificare il controllo della libertà d'espressione e della privacy di ciascuno di noi. E se è pur vero che già oggi i nostri movimenti possono essere seguiti elettronicamente attraverso carte di credito, tessere telefoniche, e-mail e quant'altro, formalmente esistono delle garanzie costituzionali da rispettare. In ogni stato del mondo un'autorizzazione scritta è ancora necessaria per consentire a polizia e servizi segreti di origliare conversazioni telefoniche o perquisire proprietà personali, mentre diverse banche non consentono l'accesso della magistratura ai conti dei propri clienti. Ma nel cyberspace, l'elemento dove oltre 20 milioni di persone spendono attualmente gran parte del loro tempo, pare non debbano esistere garanzie.

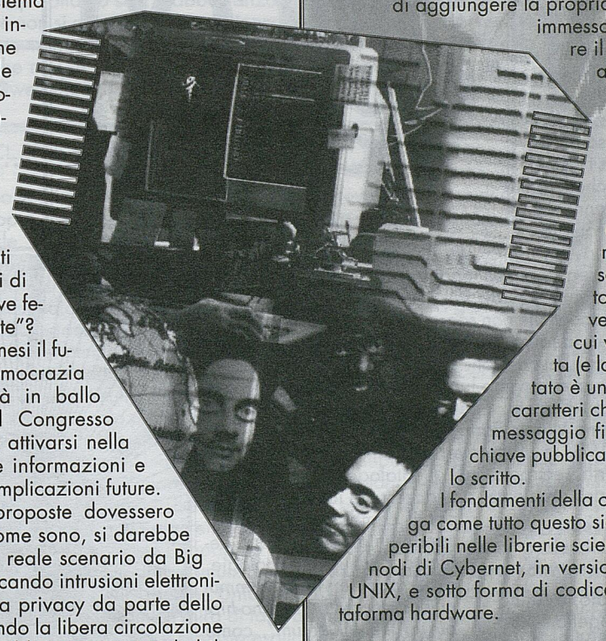
Proprio come nel mitico Far West, la frontiera elettronica richiede passione, coraggio e inventiva. Bruce Sterling in *Giro di vite contro gli hacker* ha ben chiarito come il 95% degli hacker rispetti un preciso codice deontologico basato su professionalità, serietà e cooperazione, sfiorando a volte un ingenuo infantilismo. Grazie a queste bande di coraggiosi cybernauti il villaggio globale sta diventando realtà e si vanno aprendo le porte a interessi commerciali e culturali di enorme portata per l'intera popolazione del pianeta. Tuttavia, per gran parte delle società umane di fine secolo, si tratta solo di banditi senz'arte né parte, criminali informatici da perseguire anche a costo di calpestare ogni garanzia costituzionale: l'Operation Sundevil insegna.

E se a quattro anni dall'episodio il clima generale è cambiato (vedi i successi legali del caso di Steve Jackson, ad esempio), ancora molta strada resta da fare per garantire il rispetto dei diritti civili nel cyberspace.

Con le proposte legislative più sopra esposte, lo stato pretende di limitare e controllare idee, comunicazioni e movimenti di ciascuno di noi. Non si creda infatti che tale scenario interessi solo l'attuale minoranza di gente che vive tra monitor e tastiere. Presto la televisione interattiva sarà una realtà in ogni casa e molto probabilmente fra qualche anno potremo usare un unico apparecchio con comandi vocali per fare telefonate, collegarsi via modem, inviare fax, guardare la TV, fare acquisti. Forse tutto ciò sembra lontano per il Vecchio Mondo e ancor più per l'Italia, ma pensiamo soltanto a come ci sentiremmo se i servizi segreti elettronici avessero la facoltà di monitorare a piacimento il contenuto di ogni nostra telefonata o fax, avendo libero e legale accesso a informazioni personali o professionali. O anche se, grazie al Clipper chip, le nostre traversate notturne in cyberspace venissero registrate per "futura memoria". Certo, potremmo sempre ricorrere a mailer anonimi o altri sistemi criptici (PGP soprattutto) per le nostre comunicazioni via modem; ma non dimentichiamo che qui ci si riferisce anche ad apparecchi di uso comune, compresi telefoni, fax, computer. Potrebbero essere scoperti e registrati perfino i nostri gusti personali in fatto di videogames, compresi quelli a sfondo sessuale o violento.

È inutile negare, infatti, che qualora queste misure dovessero venire approvate dal governo Usa, ben presto tutti gli altri stati si adeguerebbero. O, ancor peggio, si scatenerà una grossa bagarre commerciale a livello internazionale per imporre la migliore tecnologia di crittazione magari con standard diversi nei vari continenti ed enormi problemi per l'esportazione.

Riguardo infine la necessità di difendere la società dal crimine organizzato mediante maggiori controlli personali, l'esperienza ha dimostrato che i segreti governativi restano tali solo per brevi periodi e ci sarà sempre qualcuno che inventerà un sistema per verificarli e infrangerli, come testimoniano le continue intrusioni su Internet. Infine, come non dubitare dell'abuso di potere da parte di giudici e agenti segreti poco scrupolosi di eventuali direttive federali "garantiste"?



Nei prossimi mesi il futuro della democrazia elettronica sarà in ballo nelle aule del Congresso Usa. È urgente attivarsi nella diffusione delle informazioni e delle possibili implicazioni future. Se le attuali proposte dovessero passare così come sono, si darebbe via libera a un reale scenario da Big Brother, giustificando intrusioni elettroniche nella nostra privacy da parte dello stato e impedendo la libera circolazione delle idee. Verrebbero così irrimediabilmente lesi i diritti civili basilari per le moderne democrazie del XXI secolo. Con gravi implicazioni per il "cittadino comune" così come per le prossime generazioni di ogni paese del mondo.

Si tratta di difendere l'essenza stessa della frontiera elettronica, impegnandosi per la costruzione del Bill of Rights del cyberspace. Qui e ora, prima che sia troppo tardi.

COS'E IL PGP

Come mai tanto casino a causa di un programma che è una semplice implementazione di algoritmi matematici studiati da anni?

La crittografia a chiave pubblica nasce per ovviare a uno dei principali inconvenienti della crittografia tradizionale: la disponibilità di un canale di comunicazione sicuro attraverso il quale scambiarsi la chiave di codifica/decodifica. Se A vuole mandare un messaggio segreto a B, tale che possa essere letto solo da quest'ultimo, A e B devono trovare il modo per concordare e scambiarsi una chiave; possono vedersi di persona o usare altri mezzi (telefono, radio, altro) ma in ogni caso esiste la possibilità che la chiave venga intercettata nel momento in cui passa da uno all'altro degli interlocutori.

La crittografia a chiave pubblica non fa uso di un'unica chiave comune a tutti i partecipanti, bensì di una coppia di chiavi personali specifiche per ciascun individuo. Ognuno genera in privato la propria coppia: una è la chiave privata che andrà tenuta segreta (e alla quale è associata per maggior sicurezza una parola d'ordine), l'altra è la chiave pubblica vera e propria che andrà diffusa in rete. Ogni chiave è costituita da stringhe di poche centinaia di byte, facilmente trasportabili nel cyberspace. Le due chiavi sono legate da una relazione algebrica, ma conoscendo la chiave pubblica non è in alcun modo possibile risalire a quella privata in tempi computazionali ragionevoli (diverse decine di anni di calcolo con la migliore tecnologia attuale).

Le due chiavi si dividono i compiti: quella pubblica codifica i dati, senza poterli decodificare; se A vuole comunicare con B, userà la chiave pubblica di B per crittografare il messaggio, sicuro che solo B è in possesso della corrispondente chiave privata (e della parola d'ordine) che consente di risalire al testo in chiaro. Naturalmente A deve essere in possesso della chiave pubblica di B e per questo motivo è interesse di B che la propria chiave pubblica venga distribuita il più possibile su tutti i canali del c-spazio, tanto più che essa ora può essere vista anche da terze parti "male intenzionate", che non essendo in possesso della chiave segreta non avrebbero comunque più la possibilità di decodificare il messaggio. Detto per inciso, questo ha fatto nascere una delle tante mode on-line: la configurazione personalizzata del proprio editor allo scopo di aggiungere la propria chiave pubblica alla fine di ogni messaggio immesso in rete; inoltre, sempre l'esigenza di diffondere il più possibile le chiavi pubbliche ha condotto alla creazione di archivi/database in cui si può eventualmente cercare la chiave di una persona specifica con cui si vuole comunicare in perfetta privacy - un primo tentativo in Italia in questo senso è stato intrapreso su BITs Against The.Empire BBS (la tana di chi scrive).

Una seconda caratteristica della crittografia a chiave pubblica è la possibilità di firmare un messaggio con la propria chiave privata, lasciandolo in chiaro (senza necessariamente crittografarlo). Si tratta del processo inverso: B scrive un messaggio, lo sottopone a un algoritmo in cui vengono usati come argomenti la chiave privata (e la parola d'ordine) e il messaggio stesso; il risultato è una firma elettronica costituita da una stringa di caratteri che viene aggiunta in fondo al testo. A riceve il messaggio firmato, lo sottopone a verifica utilizzando la chiave pubblica di B e ottiene la conferma che solo B può averlo scritto.

I fondamenti della crittografia a chiave pubblica, cioè ciò che spiega come tutto questo sia possibile, vengono trattati in testi specifici reperibili nelle librerie scientifiche. Il software PGP è disponibile su molti nodi di Cybernet, in versioni eseguibili in ambiente MS-DOS, Amiga e UNIX, e sotto forma di codice sorgente compilabile su qualsiasi altra piattaforma hardware.

BIBLIOGRAFIA ESSENZIALE:

(tutti i documenti elettronici sono disponibili su vari nodi della rete Cybernet)
PGP Pretty Good Privacy User's Manual (allegato al pacchetto PGP)
David Chaum, *Achieving Electronic Privacy*, in "Scientific American", agosto 1992
Chuck Hammil, *From Crossbows to Cryptography: Thwarting the State Via Technology*, documento elettronico, 1987
Eric Hughes, *A Cypherpunk's Manifesto*, documento elettronico, 1993
Timothy C. May, *The Crypto Anarchist Manifesto*, documento elettronico, 1988

CALIFORNIA WIRES

Da questo numero inizia una collaborazione con l'inviato cyberspaziale Ben Parrella, il quale ci fornirà le più interessanti novità che circolano sulle reti telematiche e umane americane.

flash dalla Silicon Valley

RE: WHOLE EARTH REVIEW

Dopo il vendutissimo *Whole Earth Catalog* del mitico 1968 californiano, tocca ora al catalogo del Millennio. Il prossimo autunno la Harper and Row pubblicherà infatti *Whole Earth Catalog Millenium*, un'enorme collezione di strumenti, conoscenze, idee e quant'altro per "cambiare il modo di pensare della gente all'alba del XXI secolo", come dice Stewart Brand, uno dei curatori di entrambi i cataloghi. Infatti, gran parte delle oltre 30 persone coinvolte nell'operazione sono le stesse che 25 anni fa coniarono il riuscito slogan "Access to tools and ideas", proponendo e stimolando nuove soluzioni per nuovi stili di vita... alcuni riusciti, altri meno. Le comuni e le cupole geodetiche non sono diventate le fondamenta di quella società alternativa allora idealizzata; ma il "think globally, act locally", le appassionate ricerche per l'espansione della coscienza, l'appropriazione della tecnologia verso nuove frontiere hanno costruito cultura e forgiato le vite di milioni di persone sul pianeta. Il germe di tutto questo (e altro ancora) pulsava forte già nel primo *Whole Earth Catalog*, poi aggiornato e ripubblicato più volte fino al 1981 e infine riversatosi in "Whole Earth Review" e The WELL (Whole Earth 'Lectronic Link). Il catalogo del Millennio riprenderà i temi della salute, dell'ambiente, dell'accesso a idee e strumenti per il cambiamento, proponendo un'ampia sezione dedicata alle nuove tecnologie, cyberspace e *virtual communities* comprese. "*Techno-hippie at the Millenium*", come ha detto qualcuno qui nella Baia. *Whole Earth Catalog Millenium costerà* 30 dollari. Prenotazioni e informazioni: wer@well.sf.ca.us.

RE: A GATHERING OF THE MINDS

Dopo il riuscito Psichedelic Summit dello scorsa primavera a Santa Cruz e San Francisco in occasione del cinquantenario della scoperta dell'LSD, il prossimo 28 aprile l'evento si riproporrà a Orange, nei pressi di Los Angeles. Sotto il titolo "A Gathering of the Minds" parteciperanno, tra gli altri, Paul Krassner, Timothy Leary, Oscar Janiger, R.U.Sirius, Alexander Shulgin, Charles Grob, Robert Anton Wilson e Dennis McKenna. Sponsorizzato dalla rivista "Psichedelic Illuminations", l'incontro prevede numerosi *panels*, tra cui "Sciamanismo nella Società Moderna", "Cannabis e Allucinogeni", "Nuove Frontiere nel XXI Secolo".

Per informazioni, e-mail: 71554.3523@compuserve.com.

RE: VIRTUAL COMMUNITY

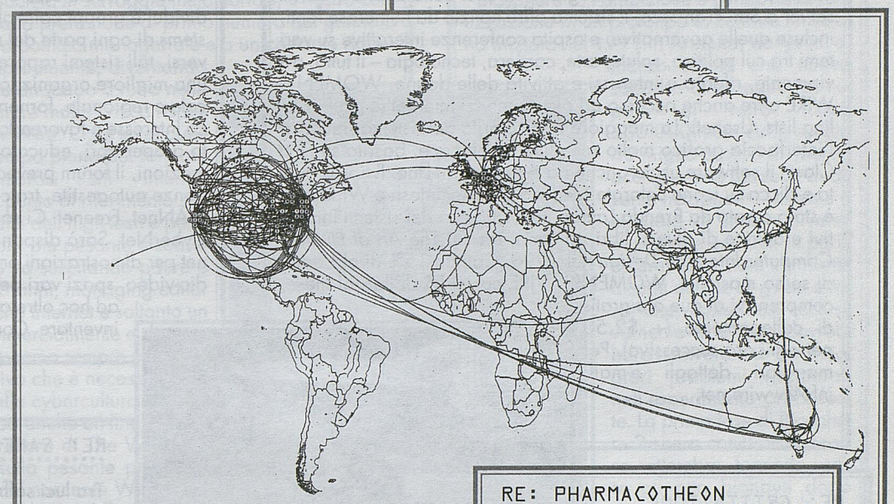
Una nuova *virtual community* sta nascendo ad Austin, Texas: The Spring, con circa 100 linee telefoniche e 1200 abbonati. Naturalmente The WELL rimane l'esempio da imitare....

RE: FAX/E-MAIL

Carl Malamud, ideatore di Internet Talk Radio, e Arlington Hewes stanno lavorando su un nuovo progetto elettronico: come integrare macchine speciali (tipo il fax) sulla ragnatela di Internet. Diverse organizzazioni, istituzioni e privati hanno già dato il via all'esperimento, collegando computer e fax-modem alla rete. In pratica, è possibile inviare un fax con una semplice e-mail, specificando nell'indirizzo il numero di fax da raggiungere. Attualmente, per chiamate locali negli Usa, il servizio è completamente gratuito, mentre la lista delle aree raggiungibili si espande rapidamente. Un aggiornamento delle FAQ (Frequently Asked Questions) si può avere automaticamente inviando e-mail a: tpc-faq@town.hall.org.

RE: SUPERINFORMATION HIGHWAY

Giusto un paio di minuti dopo il discorso di Albert Gore a Los Angeles, nello scorso gennaio, il solito Howard Rheingold ha dato il via su TheWELL a una discussione sul tema *Superinformation Highway: Uses and Abuses of the Metaphor*, raccogliendo oltre 400 posting in poco più di un mese. "Dobbiamo innanzitutto confrontarci con una guerra d'immagini: avremo un passivo conduttore di servizi a domicilio o una piattaforma per costruttive interazioni tra individui? La risposta, qui e ora, sta a ciascuno di noi", suggerisce Rheingold on line. C'è anche chi scrive che più che un'autostrada, comoda e gratuita perché costruita dal governo (almeno negli Usa), ci troviamo davanti a una *railroad* con treni in perenne ritardo, stazioni inospitali, corruzioni continue per le gare di appalto. Insomma, la meta di una reale democrazia elettronica non pare affatto vicina. La questione rimbalza anche in un ampio articolo sul "San Francisco Chronicle" d'inizio febbraio. Ci si interroga sulla promessa del governo e delle compagnie di telecomunicazioni di dotare biblioteche, scuole e ogni altro sito pubblico di accessi gratuiti alla "Superhighway". Ed è ancora Rheingold che interviene: "L'unica possibilità che le multinazionali si occupino realmente del settore pubblico è di avere delle regole precise e spetta al governo emanarle. Ciò può accadere soltanto se c'è abbastanza pressione dalla gente. E non c'è pressione se non si comprende l'importanza della questione. Ecco perché la guerra delle immagini è vitale: l'autostrada contro la comunità". Il dibattito è aperto più che mai, e potete dire la vostra con un e-mail direttamente a Rheingold: hlr@well.sf.ca.us



RE: PHARMACOTHEON

Pharmacotheon è l'opera più aggiornata, comprensiva e multidisciplinare mai apparsa in Occidente in tema di piante psichedeliche, inebrianti sciamanici, funghi allucinogeni. Oltre 600 pagine, una bibliografia con 2440 voci diverse, un dettagliato indice chimico-farmacologico sui composti enteogenici e un'ampia prefazione dove l'autore supporta dettagliatamente la sua tesi a favore della cultura degli allucinogeni (sia nel passato remoto che nelle società moderne) e della necessità di una corretta informazione al riguardo. Jonathan Ott, biochimico tedesco-americano che vive tra il Messico centrale e la California del Nord, traduttore inglese di *LSD: My Problem Child* di Albert Hofmann, ha riassunto qui molti anni di fatiche, studi e ricerche sul campo, soprattutto in territori sudamericani. Dopo *Pihkal* di Alexander e Ann Shulgin, la bibbia degli psichelidici chimici, *Pharmacotheon* arriva a colmare la lacuna in tema di psichedelici naturali: ambedue le opere meritano un posto di rilievo negli annali della ricerca scientifica così come nelle borse delle nostre traversate quotidiane. *Pharmacotheon*, in paperback, costa 40 dollari, e si può richiedere direttamente a: Jonathan Ott Books, P.O.Box 1251, Occidental, CA 95465, USA.

RE: CLIPPER

Fervono le iniziative per bloccare il progetto governativo Usa di approvazione del "Clipper chip" (il sistema di crittazione creato dalla AT&T) come unico codice nazionale "consigliato" per i sistemi di telecomunicazione. Computer Professional for Social Responsibility (CPSR) ha lanciato una petizione diretta alla Casa Bianca dove si sostiene la necessità di una più ampia discussione sul tema, chiedendo l'immediata cancellazione del piano Clipper. In dieci giorni sono arrivate oltre 20.000 adesioni elettroniche, da circa 2000 domains di 30 paesi diversi [e-mail: clipper.petition@cpsr.org con il messaggio: "I Oppose Clipper"]. Electronic Frontier Foundation (EFF) si sta invece muovendo a livello parlamentare. Si richiedono adesioni sulla proposta del senatore democratico Patrick Leahy (Vermont) di tenere quanto prima una seduta pubblica al Senato sull'intera questione [e-mail: leahy@eff.org, scrivendo: "I ask the Senate hold hearings about Clipper"] e sul disegno di legge presentato dalla deputata repubblicana Maria Cantwell, che vuole eliminare le restrizioni per l'esportazione di diversi sistemi di crittazione [e-mail: cantwell@eff.org, con il seguente testo: "I support H.R. 3627"]. Si sta lavorando alacremente per una più ampia diffusione delle iniziative, che vanno riscuotendo l'appoggio di numerose ditte costruttrici, professionisti, sysop, semplici cittadini, comunità virtuali e organizzazioni per i diritti civili, tra cui American Civil Liberties Union (ACLU). C'è da ricordare che il piano dell'amministrazione Clinton mira di fatto ad autorizzare lo spionaggio elettronico governativo, in quanto è previsto esplicitamente che le agenzie investigative restino in possesso delle chiavi di decifrazione del Clipper. Proponendo di dar via libera alle intrusioni dello Stato nella vita e negli affari personali dei singoli, si va così a ledere il diritto individuale alla privacy e alla libertà d'espressione, formalmente sanciti dalla Costituzione americana.

RE: NET GUIDE

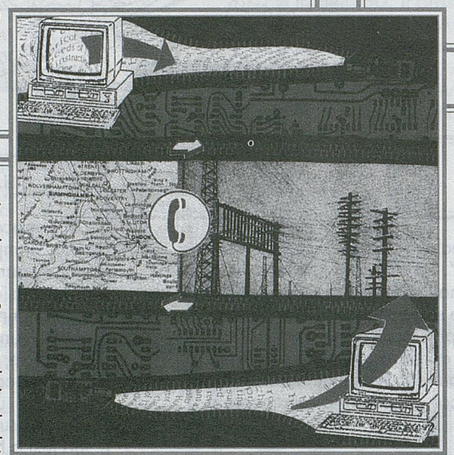
Net Guide, la guida-tv del cyberspace o anche "your personal network" (YPN), sta andando a gonfie vele. Pubblicato a febbraio, il libro (paperback, 384 pagine,19 dollari) è tra i più venduti in libreria, mentre in poco più di un mese sono arrivate oltre 10.000 richieste d'abbonamento alla versione on-line (intorno ai 15 dollari mensili). Così gli ideatori-editori dell'operazione, Michael Wolff & Co. in New York City, sono stati costretti ad avviare l'*upgrade* del software ancor prima di partire ufficialmente. Offrendo migliaia di indirizzi elettronici dove soddisfare curiosità, trovare info, pubblicizzare prodotti e quant'altro, *Net Guide* ha rapidamente superato le 10.000 voci, proponendosi come le vere e proprie *pagine gialle* del cyberspace. Per saperne di più, e-mail: info@go-netguide.com

RE: WOMEN'S WIRE

Dopo vari mesi di gestazione, è partito a metà febbraio WOMEN'S WIRE (Worldwide Information Resource & Exchange), il nuovo network dedicato completamente a "informazioni e bisogni telematici delle donne". Con il server a San Francisco, il sistema offre notizie da numerose fonti, incluse quelle governative, e ospita conferenze interattive su vari temi tra cui politica, salute, arte, carriera, tecnologia – il tutto, ovviamente, riferito a interessi e attività delle donne. WOMEN'S WIRE offre anche accesso ad alcuni servizi Internet (e-mail, mailing lists, Usenet). La maggiore particolarità del sistema riguarda l'interfaccia grafico molto semplice ed efficace, basato su First Class, il software usato anche da America-On-Line. Il tipico punta-e-clicca su icone colorate (perfetto per Macintosh e Windows) è stato curato da Brenda Laurel, nota studiosa dei sistemi interattivi e autrice di diversi libri sul tema, tra cui *The Art of Human-Computer Interface Design* nel 1990. Con un 15% di abbonati di sesso maschile, WOMEN'S WIRE costa 15 dollari al mese, comprensivi di due ore gratis di collegamento (+ $2.50 per ogni ora successiva). Per maggiori dettagli e-mail: info@wwire.net.

RE: COMMUNITY NETWORK CONFERENCE

Sponsorizzata da Apple Library of Tomorrow e Mario Morino Foundation, si svolgerà a Cupertino, California, 4-6 maggio 1994, la prima Community Network Conference. L'incontro vuole essere occasione di scambio d'idee tra individui e gruppi coinvolti a diversi livelli nei *community systems* di ogni parte del mondo. Chiamati con i nomi più diversi, tali sistemi rappresentano oggi efficaci soluzioni per una migliore organizzazione della vita sociale a livello locale e regionale, fornendo informazioni e servizi di pubblico interesse e favorendo la comunicazione interattiva. Diretto a operatori, educatori, utenti, gruppi e fornitori d'informazioni, il forum prevede la presentazione di diverse esperienze autogestite, tra cui Big Sky Telegraph, Infozone, INDIANnet, Freenet. Ci sarà uno spazio anche per Decoder e CyberNet. Sarà disponibile una linea T1 connessa a Internet per dimostrazioni on-line, insieme ad ampie strutture audio-video, spazi vari per diffusione materiali e per meeting ad hoc oltre a quant'altro i partecipanti sapranno inventare. Contatti: sac@apple.com.



RE: CRITTAZIONE

La Dolphin Software (48 Shattuck Square #147, Berkeley, CA 94704, tel. 510.464.3009) ha rilasciato alcuni interessanti programmi di crittazione e relative utility, versioni MS-DOS. I prezzi variano da 175 dollari per Dolphin Encryption Library (permette a programmi in C di codificare e decodificare blocchi di dati nella memoria e nei file su disco) e Dolphin Encrypt Advaced Version (prevede tra l'altro decrittazione e display automatico sullo schermo, compressione dei file cifrati, script per la completa automazione dei comandi, crittazione di interi floppy) fino ai 95 dollari di Delphin Encrypt, programma-base che nasconde i dati usando un codice a chiave simmetrica lunga 10-60 caratteri, con la possibilità di salvare il tutto sia come *binary* che come *text only*.

RE: SAFER SEX SLUT

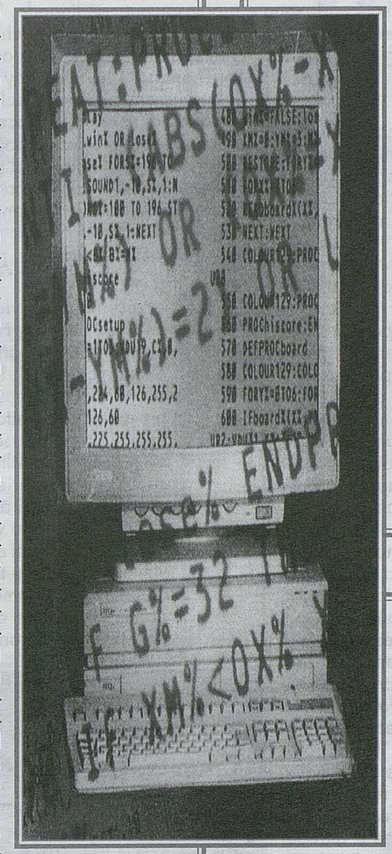
Tra luci soffuse e musica hard-core a tutto volume, due donne in tenuta da macellaio hanno messo in scena il loro spettacolo – completo di manette, guanti in lattice, condom e protesi falliche per ogni esigenza – durante una conferenza di educatori per il sesso sicuro svoltasi a San Francisco ai primi di marzo. Parliamo del Safer Sex Slut Team, una delle poche organizzazioni che dal 1992 lavora per la prevenzione dell'HIV tra donne lesbiche e bisessuali. Mentre i rapporti ufficiali sulla diffusione del virus continuano praticamente a ignorare tali gruppi, un recente studio del San Francisco Health Department ha trovato che l'1,2% delle 498 donne lesbiche e bisessuali controllate risultavano HIV positive. E le cifre collezionate da Slut Team vanno anche oltre, dimostrando come il 22% delle donne lesbiche e il 78% di quelle bisessuali abbiano avuto rapporti sessuali con uomini durante gli ultimi tre anni. Meno della metà di esse usa regolarmente condom, con un sensibile aumento dell'uso di droghe iniettabili. Ancor peggio, circa l'80% non si preoccupa delle pratiche di sesso sicuro con altre donne: "È molto diffusa una storia del tipo *I miei amici maschi se ne sono andati, ho già sepolto i miei fratelli*". C'è un notevole livello di resistenza al fatto che anche i gruppi di donne lesbiche e bisessuali possano essere colpiti dall'HIV", ha rilevato in una recente intervista Cianna Stuart di Slut Team. Per diffondere una maggiore coscienza intorno alla diffusione del virus – presente anche nel sangue mestruale e nelle secrezioni vaginali – il gruppo fa informazione unendo fantasie sessuali a consigli pratici su come usare, ad esempio, un preservativo tagliato per il sesso orale. Una specie di erotismo teatrale che ha permesso finora a Safer Sex Slut Team di raggiungere e informare oltre 2000 donne nella sola Bay Area.

RE: COMPUTER, FREEDOM AND PRIVACY

Dal 23 al 26 marzo si è svolta a Chicago la IV edizione di "Computers, Freedom and Privacy" (CFP), sponsorizzata da The John Marsha School. Nel bel mezzo delle polemiche su Clipper e digital telephony, i tre giorni hanno ospitato un'attento e vivace dibattito tra le comunità ne americane (ma non solo). Tra i numerosi interventi, segnaliamo quello di Mr. Baker, in rappresentanza della National Security Agency (N che ha ribadito la necessità di difendere la società dai porno-kid e dai criminali elettronici, e del senatore Leahy, che da buon politico ha ir sottolineato l'importanza di essere cauti e di avere un ampio dibattito pubblico prima d'imporre leggi lesive della privacy on-line. Incaricato rare le conclusioni del meeting, Bruce Sterling ha infine fornito stimolanti elementi di speranza e di forza per le prossime battaglie in difesa d ritti civili nel cyberspace. "Sono veramanete stufo di sentir parlare di pedofilia on-line. Sappiamo bene che solo una percentuale molto bass le BBS se ne occupa, e sinceramente credo che ci si debba preoccupare molto di più delle condizioni di vita dei bambini nelle strade di Chi ad esempio, o di ogni altra metropoli americana. (...) Dopo aver proposto leggi repressive delle libertà personali, non capisco quale reazio NSA e il governo aspettassero dai cybernauti. Accettazione supina? Serenità? Mi dispiace, amici, ma perfino le teste sane di Sculley e Gate no bene quanto possa essere pericoloso per ogni singolo cittadino il piano Clipper. (...) Quella che stiamo affrontando è una battaglia co governi totalitari, così come è successo durante tutto questo secolo. Oggi lo spettro del *Brave New World* è molto vicino, e mi dispiace che stra giovane comunità on-line debba affrontarlo così presto. Ma un anno nel cyberspace equivale a sette anni di vita di un cane e in rete ne può riconoscere un cane. Immagino perciò che ognuno di voi qui a CFP IV abbia almeno 28 anni. E per la salvezza dei nostri figli, è megli impariate presto ad agire secondo la vostra età. Buona fortuna a voi tutti. Credo che voi siate quel che di meglio e di più lumonoso la nost cietà possa offrire oggi. Il futuro sembra buio ma ho molta speranza. Ci si vede il prossimo anno a San Francisco".

RE: WIRED

L'80% è costituito da maschi, oltre il 50% usa più di un computer, il 40% ha una laurea (graduate) e uno stipendio medio annuale di circa 85.000 dollari: questo il ritratto del "lettore medio" di "Wired" la cyber-rivista californiana che va fortissimo. "Se cerchi l'anima della nuova società in selvaggia metamorfosi, il nostro consiglio è semplice: *get wired*", diceva la prefazione al primo numero del gennaio 1993. Da allora, grazie a un'attenta politica manageriale e a un costante rigore informativo, la rivista è cresciuta rapidamente, diventando mensile sei mesi prima del previsto e andando a ruba nelle edicole perfino sulla East Coast, sempre molto critica rispetto ai *techno-gadgets* in arrivo dal Far West. Oggi sono quattro le persone che si occupano a tempo pieno del formato elettronico, curandone i numerosi siti Internet (info@wired.com). "Wired" è ormai punto di riferimento stabile per *net surfers*, *info-addicted*, patiti dell'high-tech e perfino superbusinessmen. Anzi, il sempre più pesante e sofisticato advertising degli ultimi numeri va suscitando paure e polemiche. Secondo John Batelle, 28 anni, managing editor della rivista, "la gente deve capire che Internet è soltanto un nuovo medium che va sostenuto commercialmente e dove vigono le comuni regole di mercato. Avremo sempre più sponsor e pubblicità per il semplice motivo che è necessario far funzionare il commercio". Il mito della cybercultura per tutti va sbiadendo e la polemica divampa anche on-line. Recentemente Cliff Figallo, originario direttore di The WELL, ha aperto la discussione elettronica sulla pesante pressione operata da "Wired" nei confronti del nascente Wire (Women's Information Resource and Exchange) affinché cambiasse nome e *domain*" per evitare confusione d'immagine". Gli avvocati della rivista hanno sostenuto che se non avessero difeso il copyright sul nome con le piccole organizzazioni, si sarebbero creati dei precedenti e avrebbero potuto essere facilmente plagiati e divorati dalle megacorporazioni dell'informazione più avanti. Una squisita questione d'immagine. Prima di finire in tribunale, Wire si è trasformato in Women WIRE (wwire.net), mentre "Wired" ha mantenuto il suo wired.com. Ed anche la strenua battaglia in difesa dell'anima della frontiera elettronica contro le intrusioni governative, di cui "Wired" è acceso portavoce, pare non essere del tutto disinteressata. "Siamo qui per vendere l'intera cultura", dice Kevin Kelly, executive editor. Intanto, la rivista è sempre più "HOT-Wired", come titola la cover del "S.F. Bay Guardian" di metà marzo. E sempre più decisa a cavalcare la tigre del futuro techno-cibernetico. Ma per Louis Rossetto, direttore/editore, "il futuro può essere migliore. Non tutto procede a spirale verso la devastazione nucleare. Lo spirito umano non può vivere nella disperazione senza fine. Devono esserci periodi di speranza".



RE: BIOSPHERE 2

Biosphere 2, l'ambiziosa e controversa realizzazione di un prototipo di colonia marziana iniziata nel 1991 in Arizona, dai primi di marzo ospita una nuova squadra di bionauti. La cupola di vetro (circa 200.000 metri cubi) situata 40 miglia a nord di Tucson accoglie otto persone di diverse nazionalità insieme a migliaia di specie diverse di piante e animali. In particolare, sono state introdotte alcune decine di gechi e rospi che, nutrendosi esclusivamente di insetti, dovrebbero risolvere uno dei maggiori problemi riscontrati nell'esperimento precedente. La prima fase di Biosphere 2 si era conclusa lo scorso settembre, facendo uscire gli otto bionauti dopo due anni ininterrotti di permanenza nella cupola. Stavolta l'esperimento durerà 10 mesi.

RE: F.B.I.

Big Brother sempre più vicino? Dopo la presentazione del progetto Clipper, ai primi di marzo l'FBI lancia un disegno di legge per facilitare intercettazioni telefoniche e telematiche. Ricalcando una proposta già presentata al Congresso nel 1992 e poi abbandonata per l'opposizione di industria, politici e cittadini, la "nuova" bozza stavolta viene presentata sotto il nome di *Digital Telephony and Communications Privacy Improvement Act*. In pratica, i produttori di strumenti di comunicazione elettronica e le compagnie telefoniche dovrebbero garantire, tramite opportuni congegni e immediata trasmissione dei dati in loro possesso, lo spionaggio telematico da parte dell'FBI. Sarebbero i contribuenti americani a finanziare il necessario adeguamento tecnologico per una cifra intorno al mezzo miliardo di dollari, mentre le compagnie "fuorilegge" potrebbero essere multate fino a 10.000 dollari giornalieri prima di subire la definitiva chiusura. La proposta di legge, che al momento non ha il supporto di alcun membro del Congresso, è stata avanzata sull'onda dell'attentato al World Trade Center dello scorso anno a Manhattan, i cui quattro autori hanno ricevuto pesanti condanne nel processo di primo grado appena conclusosi. La maggiore preoccupazione governativa rimane, infatti, quella di prevenire il terrorismo internazionale e i danni che comporta, soprattutto a livello economic, chiedendo contributi a chi paga le tasse per organizzare un più vasto ed efficiente sistema di sorveglianza elettronica. Molte e aspre le critiche al piano FBI, in particolare dalle organizzazioni per la difesa dei diritti civili. Computer Professionals for Social Responsibility (CPSR) sta diffondendo un testo molto chiaro sull'intera questione, *Serving the Community: A Public Interest Vision of the NII*, che può essere ricevuto automaticamente inviando una e-mail a: listserv@cpsr.orge scrivendo nel corpo del messaggio: get cpsr nii_policy. Altre informazioni si possono avere dalla EFF: ftp://ftp.eff.org/pub/EFF/Policy/Digital_Telephony/digtel94_analysis.eff

RE: CLIPPER

John Gilmore, "prominent cypherpunk", ha presentato un Freedom of Information Act (FOIA) con la richiesta specifica di pubblica divulgazione delle chiavi di lettura del sistema cifrato adottato dal Clipper chip. Se il Dipartimento del Tesoro dovesse rilasciare tali informazioni, il sistema di crittazione sarebbe facilmente risolto da chiunque. Infine, il senatore democratico Patrick Lehay ha assicurato che la seduta pubblica sul Clipper si svolgerà quanto prima nelle aule del Senato USA.

RE: CLIPPER

Aggiornamenti dell'ultima ora (inizio aprile) sull'opposizione al piano Clipper. La petizione promossa da CPSR (vedi sopra) ha superato le 50.000 adesioni, con firme che arrivano da oltre 2600 siti, compresi 1100 compagnie e 800 college.

CALIFORNIA WIRE

RE: HARD CORE BBS

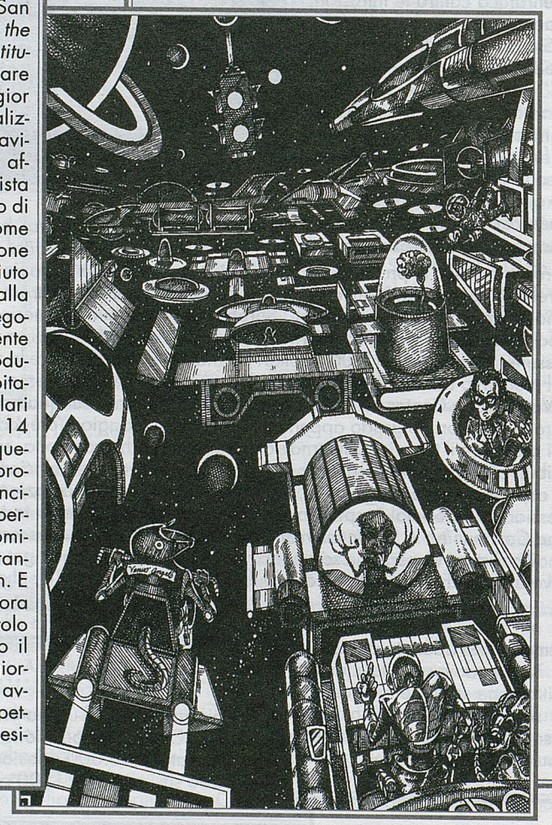
Continua la repressione federale contro le BBS erotiche. Il caso più recente è accaduto a Milpitas, Nord California. Robert e Carleen Thomas, proprietari di una BBS locale contenente oltre 17.000 fotografie erotiche e di un catalogo postale del medesimo tenore, sono stati denunciati per violazione delle leggi federali con l'accusa di oscenità e pedofilia. La trappola stavolta è scattata grazie alla sagacia di un ispettore postale del Tennesse, David Dirmeyer. Dopo aver regolarmente aperto un acconto sulla BBS, Dirmeyer ha richiesto uno dei top video disponibili, proponendo poi l'inserimento di alcune sue riviste porno-kid nel catalogo postale dei Thomas. Non appena la coppia ha ritirato il materiale dalla propria casella postale, sono stati colti con le mani nel sacco dagli agenti federali che li andavano scrupolosamente pedinando. "Ci sono molte cose poco chiare sul modo in cui il caso è stato montato", ha dichiarato Dave Banisar, analista politico per Computer Professional for Social Responsibility (CPSR) che sta organizzando la difesa legale dei Thomas. "Qui nella Bay Area casi simili sarebbero immediatamente protetti dal primo emendamento sulla libertà d'espressione". Attualmente, infatti, si sta cercando di spostare il processo in California, sede della BBS, anziché in Tennesse, dove le leggi sulla pornografia sono più severe e dove, soprattutto, non esistono precedenti sulla libertà d'espressione on-line. Infine, il caso dei Thomas sembra essere la prima azione repressiva contro la pornografia nel cyberspace organizzata e diretta dal Dipartimento di Giustizia americano.

RE: PROSTITUZIONE A SAN FRANCISCO

Si è tenuta a metà marzo nell'ufficio della Human Rights Commission la riunione di fondazione della San Francisco Task Force on Prostitution. Voluta e appoggiata fin dallo scorso novembre da Terence Hallinan, supervisor del consiglio comunale, la Task Force ha come obiettivo finale la piena legalizzazione della prostituzione a San Francisco. Un affare certo non semplice, perché si tratta di sesso e del suo commercio, "... e la nostra società ha grossi problemi col sesso", come ha detto lo stesso Hallinan. Divisa in quattro commissioni (Neighbors, Health, Law, Research) che produrrano nuovi documenti di lavoro per la prossima assemblea di aprile, la Task Force pare tuttavia non raccogliere l'interesse dei diretti interessati/e. Tra le circa 20 persone che hanno risposto al pubblico appello, troviamo, infatti, attivisti politici, operatori sanitari e sociali, avvocati e una sola persona (di sesso maschile) dedita alla professione. Inoltre, una recente cover story del "San Francisco Weekly" (*True stories from the working lives of "middle class" prostitutes*) dice che è meglio depenalizzare piuttosto che legalizzare: "La maggior parte delle prostitute ritiene che legalizzare sarebbe ok se non ci fosse l'atavico stigma legato alla professione", afferma Carol Leigh, scrittrice e attivista molto nota in città con lo pseudonimo di Scarlot Harlot. "Essere registrate come prostitute può portare alla restrizione dei movimenti personali, al rifiuto dell'assistenza sanitaria e perfino alla perdita legale dei propri figli." La regolamentazione approvata recentemente in alcune contee del Nevada, introducendo bordelli legali, ha fatto precipitare le usuali tariffe da 200 a 25 dollari per cliente, con massacranti turni di 14 ore al giorno per tre settimane. In questo caso si tratta esclusivamente di prostituzione femminile, ma a San Francisco "circa il 25% delle quasi 5000 persone che lavorano è costituita da uomini, con un buon 30% di travestiti e transessuali", spiega ancora Carol Leigh. E così conclude: "Qui la gente che lavora sul marciapiede fa parte a pieno titolo della collettività cittadina, portando il proprio apporto quanto gli artisti, i giornalisti e gli attivisti politici. Le donne avvocate e altre professioniste sono rispettate, e anche noi pretendiamo il medesimo rispetto".

RE: PUBLIC INTEREST TELECOMMUNICATIONS SUMMIT

Presentato dal vicepresidente USA Al Gore, lo scorso 29 marzo si è svolto all'Hyatt Regency Hotel di Washington, DC il Public Interest Telecommunications Summit. Con la partecipazione fisica di oltre 600 persone (oltre a quelle presenti elettronicamente), la discussione si è focalizzata sull'impatto della *infohighway* su individui e comunità, proponendo *panels* quali: "Applicazioni pubbliche e private", "Comunità ed economia", "Far funzionare la democrazia", "Educazione e salute, universal service". Sponsorizzato da fondazioni private e preparato da gruppi di pubblico interesse e organizzazioni non-profit, il summit è stato preceduto da una serie di domande inviate a vari network, BBS e siti Internet: cosa richiede e cosa si aspetta dalla National Information Infrastructure (NII) il vostro gruppo? Secondo voi, che tipo di connessione pubblica va approntata e quali gli aspetti specifici da privilegiare per consentire l'accesso ai singoli? Oltre a servizi live su radio e tv pubbliche, c'era ovviamente la piena connessione Internet con numerose domande e suggerimenti elettronici proiettati su uno schermo gigante. Diversi i siti che vanno ospitando il dibattito on-line e le relazioni in diretta dei reporter elettronici (alt.pol.datahi, list.pubpolicy, list.roundtabl). Proponiamo qui alcune brevi citazioni. "Pur se le faccende economiche sono importanti, altrettanto devono esserlo le questioni connesse al linguaggio e alla cultura. Chiunque abbia bassi stipendi deve poter avere il medesimo accesso di tutti gli altri. Abbiamo bisogno della piena diversità di ciascuno in rete" (Deborah Kaplan, World Institute on Disability). "La nostra amministrazione crede che dobbiamo collegare ogni aula scolastica, clinica e biblioteca del paese – e farlo entro i prossimi cinque anni. Abbiamo la tecnologia, ma ci manca ancora l'infrastruttura" (vicepresidente Al Gore). "Sicurezza e privacy sono fondamentali: non devono esistere controlli o censure in rete. Ognuno dei presenti dovrebbe darsi da fare per proteggere la privacy e combattere il progetto Clipper" (Nadine Strosser, American Civil Libertes Union). "C'è un enorme potenziale di democrazia in rete, ma non è semplice da usare. E ora di sviluppare software gratuito per far funzionare meglio la struttura" (Mitch Kapor, Electronic Frontier Foundation).



SILICON VALLEY.

Camminando lungo la cresta che domina la Death Valley, il caldo del deserto salendo riempì i nostri pori. Eravamo tecnici della Silicon Valley alla ricerca di una tranquilla solitudine.

All'improvviso un rombo riempì il cielo. Un'aereo simile a un F-14 blu scuro ("Navy?") senza alcuna insegna ("sperimentale?"), ("Certo, il Poligono di tiro di China Lake è a ovest di qui!") ci sorvolò a circa 1000 piedi (330 metri). Guadagnando quota sopra la valle, l'aereo fece un *tonneau*[1], scese in picchiata in avvitamento, facendo solo per noi tutte quelle straordinarie cose che la sua struttura in lega di alluminio guidata dal computer poteva permettergli.

Inquadrammo a turno questo angelo blu nei nostri mirini, contrapponendo al suo rombo supersonico i colpi secchi e i loro lunghi echi delle nostre Magnum 357. I nostri proiettili non raggiunsero il bersaglio e vagarono per molte miglia lungo la valle.

L'aereo ritornò a sorvolarci a bassa quota, ma i nostri sorrisi scintillarono in quel sole di mezzogiorno di tardo autunno. Segretamente giocammo con una forza molto più potente di noi stessi.

Quello che trovammo alla Death Valley era un rumoroso ricordo della morte che pensavamo di aver lasciato alla Silicon Valley. I missili nucleari, i centri di comando e controllo, i sistemi di office automation del Grande Fratello e i campi di battaglia simulati che i tecnici creavano laggiù.

Quel giorno nella solitudine sopra la Death Valley noi sperimentammo la potenza di uno dei loro prodotti. Come avremmo potuto confrontarci con il Leviathan tecnologico della Silicon Valley con le nostre limitate possibilità?

Ora di punta. Una stazione radiofonica heavy metal di San José trasmette un bando di concorso per dei i posti di lavoro per la Valley Corporation. Una voce affascinante descrive "la straordimaria cultura ROLM" dove "il futuro è adesso". I tecnici ROLM progettano sistemi di guida dei missili Cruise e sistemi di sicurezza per office comunication system.

I lavoratori della FMC progettano e costruiscono carri armati, carri da trasporto truppe e veicoli per il lancio del Pershing II.

All'IBM, difficilmente gli ingegneri scherzano sulla prossima fatalità sulla Blood Alley, un maligno allungamento dell'autostrada US 101 Commute Sud di San José. Si lamentano delle squadre di guardie di sicurezza che entrano casualmente negli uffici vuoti per controllare documenti lasciati sulle scrivanie. Troppi "ritrovamenti" hanno messo nei guai ingegneri IBM.

IBM ha recentemente firmato un contratto con l'Air Force per l'ottimizzazione del sistema di comunicazione al "Blue Cube", il quartier generale di controllo dei satelliti di Moffet Field vicino a Mountain View. Il Blue Cube comanda e controlla praticamente ogni servizio segreto militare americano e la navigazione spaziale dei satelliti, come pure avamposti d'ascolto dalla Groenlandia alla Turchia.

Gli affari prosperano in una Valley desertica che offre drinks per sponsorizzare i logo sulle magliette dei giocatori di polo. I lavoratori della Lockheed Space and Missile cercano maldestramente di essere ascoltati mentre parlano di lavoro. Si lamentano delle orde di guardie di sicurezza, che elaborano sistemi di sorveglianza, e dei fatali incidenti nei grossi parcheggi della Lockheed. La Lockheed produce missili su ordinazione, la maggior parte degli ordini provengono dalla Lawrence Livermore Labs (LLLabs). La LLLabs immagazzina spolette di plutonio ed è annidata tra le crepe della faglia tellurica attiva nell'entroterra della Silicon Valley. I tecnici della LLLabs, che è stata fondata dal Department of Defense ed è diretta dall'University of California Board of Regent, hanno progettato praticamente ogni arma nucleare americana del Manhattan Project.

i chip delle nostre vite

Allo Stanford Research Insitute (SRI) di Palo Alto, ricercatori parlano segretamente dei nuovi computer che richiederanno per soddisfare i contratti del dipartimento della Difesa. I tecnici della SRI svolgono esclusivamente R&D (ricerca e sviluppo) militare su VLSI (Very Large Scale Integration) computers per applicazioni di guida missilistica; progettano anche complicati progetti per caricare la massima potenza di fuoco sugli aerei da trasporto C-130 per un rapido spostamento delle truppe

SILICON

americane. Degli aerei antisommergibile P-3 Orion volano minacciosamente con le loro cariche di profondità nucleari atterrando e decollando da Moffett Field in continuazione. Almeno due volte nei recenti mesi degli enormi incendi sulla pista sono stati ignorati e non riportati dai mass media. Moffett Field è il quartier generale delle operazioni aeree della marina dell'Ovest del paese ed è un centro ricerca della NASA.

Le terre, una volta fertili, lungo la US 101 da sud di Palo Alto a San José assorbono più fondi per ricerca e sviluppo di ogni altro posto del mondo.

Sillicon Valley è anche la contea più economicamente dipendente dal settore militare. Miliardi addizionali provegono da banche, compagnie di assicurazione e speculatori immobiliari ad alimentare il motore tecnologico.

Il lavoro ruota intorno a uno scambio: per paghe relativamente cospicue persone dotate progettano e sviluppano nuove (o rivoluzionano vecchie) tecnologie che persone meno dotate e meno pagate producono e spediscono. Per le società che gestiscono lo scambio i profitti sono immensi e la concorrenza spesso schiacciante, quindi, meno si parla di acque avvelenate, autostrade intasate e applicazioni militari, meglio è. La tecnologia prodotta dallo scambio è una delle più sofisticate e ostili immaginabili. Questo scambio genera orribili conseguenze: una cultura mutante, un ambiente tossico e una contraddizione: i lavoratori producono una tecnologia che minaccia i loro cari, e tutti noi, con pericolo imminente.

Il managment è responsabile della creazione della contraddizione. Ma la responsabilità è condivisa dai tecnici che, dopotutto, progettano e producono la tecnologia e spesso collaborano intimamente con il managment in questo processo.

I tecnici qui creano anche tecnologie utili e adattabili, ma solo se i dirigenti vedono un chiaro e definibile profitto. Gli individui che possono permettersi queste tecnologie – come gli home computers – possono prendere beneficio o divertimento dalla tecnologia.

Ma nella progettazione e applicazione, la maggior parte delle tecnologie della Silicon Valley riflette bisogni militari o delle Corporate. E perché no? Multinazionali e Pentagono sono di gran lunga i maggiori consumatori di tecnologia. La loro concezione di quest'ultima e della guerra influenza intimamente il modo in cui tutti noi possiamo far uso della tecnologia ed esserne usati.

La logica di questo ordinamento dipende dalla lealtà di tecnici che trasformano in realtà i sogni (progetti irrealizzabili) di società e militari. Ingegneri, scienziati e specialisti

I tecnici sono l'anello debole della catena. Raramenete così poche persone riescono a detenere un tale potenziale sovversivo.

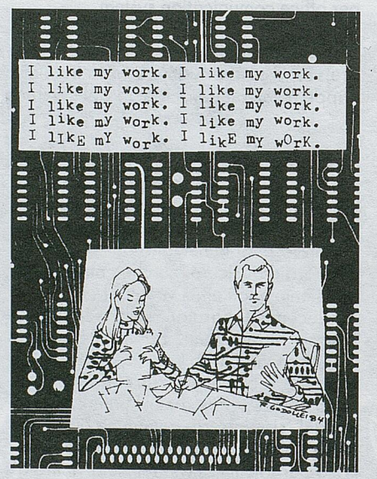
Ci sono tre categorie di lavoratori: "offshore" (lavoratori all'estero, produzione locale e impiegati, e in alto i tecnici che progettano e supportano le tecnologie della Valley).

Localmente, circa 200.000 mila persone lavorano per ditte ad alta tecnologia. I più grandi utilizzatori sono le aziende di elettronica militare, come la Lockheed Space and Missile, società di semiconduttori, come i giganti produttori di chip Intel di Santa Clara. Solo la Lockheed impiega circa 21.000 persone nel suo complesso di Sunnyvale.

SI TIENE TUTTO INSIEME TENENDO TUTTI DIVISI

Le condizioni di lavoro per la maggior parte dei lavoratori locali sono tra le più pericolose del mondo. La situazione è terribilmente peggiore per i lavoratori all'estero e generalmente più sicura per ingegneri, scienziati e specialisti come me (sono un *technical writer* – programmatore).

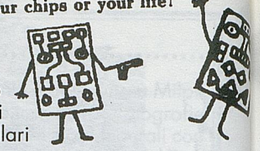
Nella peggiore condizione tra i lavoratori della Valley sono i lavoratori stranieri ("unseen"). Le donne che assemblano ed inscatolano i chip per le ditte di semiconduttori della Silicon Valley a Singapore, Hong Kong, nelle Filippine, Malaysia, Corea del Sud e Taiwan. La maggior parte delle ditte di semiconduttori ha circa metà della forza lavoro all'estero. In cambio di 7-8 anni di lavoro queste donne ricevono una paga minima (circa 30 cents all'ora) e una vita piena di malattie derivanti dalle pessime condizioni di lavoro.



Tragicamente la maggior parte dei lavoratori locali ignora i loro sconosciuti colleghi esteri. I datori di lavoro all'estero, spalleggiati da un pressoché totale blackout dei mass media sull'argomento, tengono la bocca chiusa sui dettagli delle operazioni estere.

La divisione del lavoro fra i lavoratori locali riflette la situazione di fatto della Valley sulla discriminazione sessuale e razziale, così come le agitazioni caratteristiche delle compagnie di high technology.

La classe operaia è costituita prevalentemente da femmine: chicane, filippine ed indocinesi; lo stipendio iniziale è di 6-7 dollari all'ora.



Gli impiegati fino a qualche tempo fa erano prevalentemente bianchi e di sesso femminile, ora invece la percentuale dei bianchi è diminuita.

Ingegneri, scienziati e specialisti tendono a essere maschi bianchi (inclusi i rifugiati dal blocco dell'ex-URSS) e in una percentuale bassissima giapponesi, indiani, cinesi ed europei laureati in istituti tecnici americani.

I salari iniziali variano da 22.000 a 30.000. Forse la maggiore discriminante fra i lavoratori della Valley è il loro salario: operai e impiegati vengono pagati a ore, ingegneri,scienziati e specialisti hanno un salario (e molti di loro timbrano il cartellino). La divisione principale è quella tra "non esenti" ed "esenti". I lavoratori salariati sono esenti dal Fair Labour Standard Act che regola l'ammontare di ore straordinarie che i lavoratori possono essere obbligati a fare. I loro salari teoricamente riflettono gli straordinari non pagati.

I lavoratori a ore sono "non esenti" dall'applicazione del Fair Labour Standard Act. Le loro paghe, generalmente metà o meno dei salari. La tendenza è quella di ammassare quelli con paga alta e i professionisti esenti con il settore vendite e management. Ma c'è un compromesso. E il management ricatta i tecnici spesso crudelmente sfruttando l'arma dell'esenzione.

In un'azienda di media grandezza nella quale ho lavorato per un anno, il management un giorno improvvisamente annunciò che si aspettava che i lavoratori esenti facessero 10 ore al giorno per i sei mesi seguenti. Molti di noi semplicemente ignorarono l'affermazione, ma altri obbedirono senza sollevare obiezioni.

All'Intel i lavoratori esenti sono informalmente obbligati dal management a lavorare più di 8 ore al giorno e nei fine settimana.

IBM e Hewlett-Packard si vantavano della sicurezza del posto di lavoro e della formale politica di non licenziamento. Ma IBM e HP domandano regolarmente periodi di straordinari ai loro impiegati.

PRODUZIONE AUTO-DISTRUTTIVA: PERCHÉ?

Perché i tecnici spesso acconsentono di progettare e produrre questa tecnologia ostile e pericolosa concepita dalle loro società e da uomini di governo?

Parte della risposta giace nell'isolamento che le Compagnie hanno creato intorno all'ambiente dei tecnici esenti.

Paga, benefici ed esposizione a pericoli fisici dividono gli ingegneri di hardware e di software, tecnici e, technical writers dagli operai e dagli impiegati.

Molte fabbriche medio grandi della Valley mantengono un set di edifici, sale da pranzo, servizi e sale da ricreazione per i lavoratori esenti e altri complessi meno desiderabili per gli operai.

ROLM ha la sua divisione "MILitary SPECification" in un posto e la sua divisione "Office Automation" e il suo quartier generale in un altro.

La gerarchia creata dalla divisione del lavoro si aggiunge all'isolamento. I lavoratori salariati hanno scarso accesso a conoscenze tecniche, essi progettano servizi che rendono il lavoro degli operai un processo alieno, vuoto – decifrare cianografie, collegare misteriosi chips a misteriosi circuiti.

Questo contribuisce a una relazione inconscia tra gli operai e i progettisti che prende forme familiari: sulla linea il lavoro delle donne dipende da uomini pagati profumatamente che distribuiscono il lavoro.

La separazione dell'applicazione di un prodotto dai lavoratori che lo progettano impone un altro isolamento cruciale. Inoltre, ingegneri meccanici ed elettronici e programmatori ingenuamente ignorano la precisa applicazione dei prodotti che progettano. È ormai una pratica standard dividere il lavoro di progettazione in base al sistema "task by task basis".

I progettisti hardware lavorano su un circuito o su un chip alla volta senza pensare alla sua applicazione.

Un nuovo approccio strutturato alla programmazione formalizza una pratica simile nel computer software. I programmatori scrivono moduli di codici *slave* che fanno una semplice operazione come contare le transazioni e immagazzinare il totale in un file.

I capi progetto possono assegnare la progettazione di un intero programma senza esplicitamente menzionare che per esempio il Pentagono userà il software per affinare un missile sperimentale. Un team di progettazione può così essere pienamente soddisfatto della sfida intellettuale di progettare con successo un prodotto, anche senza sapere per cosa sarà usato. In questo modo tutte le applicazioni sembrano uguali; non c'è bisogno – o desiderio da parte del management – che più di un gruppo ristretto di capi progettisti e esperti di marketing conosca l'applicazione finale.

Il management beneficia direttamente di questa separazione. A molte persone potrebbe non far piacere ricreare tecnologie per office automation o per sistemi di armamenti che schiavizzano e distruggono la vita. Ma se il lavoro appare innocuo come il gioco degli scacchi e offre un'alta paga, ciò va tutta a vantaggio del management. Con abili sotterfugi siamo tutti in ostaggio di queste divisioni o manipolazioni di bassa lega.

I lavoratori salariati sono spesso profondamente divisi fra loro. Dovunque io abbia lavorato essi non erano a conoscenza ad esempio dei salari altrui, dato che i salari sono negoziati individualmente. In alcune ditte chiedere aumenti di salario è un ottimo modo per essere licenziati. Questo rende più facile al management nascondere differenze di stipendio delle donne, delle minoranze, dei dissidenti e di quelli che non hanno idea dell'alto salario che potrebbero negoziare.

Il mistero è celebrato nel mito della professionalità aziendale che assimila i tecnici ad avvocati e dottori – mettendo a confronto imprenditori professionali con segreti da mantenere.

Come sorpresa alla vigilia del giorno del Ringraziamento del 1982 l'illusione della professionalità fu scoperta quando molti dei miei colleghi furono accolti ai loro posti di lavoro dalle guardie di sicurezza. Con una scena messa in atto molte volte le guardie annunciavano la "termination" di impiegati, controllavano la rimozione degli oggetti personali dalle scrivanie e scortavano i lavoratori storditi direttamente alla porta. La loro ultima paga li stava aspettando. In questo modo i licenziati sono tenuti senza possibilità di comunicare fino a che non sono sicuramente fuori dal posto di lavoro. Quelle società in questo modo eclatante sollevano questi lavoratori dai loro compiti altamente specializzati in modo da sottolineare la loro potenza nell'infliggere distruzione e desolazione.

Prima che tutto fu finito il 10% della forza lavoro era scomparsa.

STRANGE FRUIT

Molte operaie sono figlie di agricoltori immigrati che un tempo piantarono, raccolsero e inscatolarono frutta e verdura nella Valley. Oggi la maggior parte dei campi è cementificata e le industrie conserviere demolite o messe all'asta: effetto della potenza devastante e distruttiva della nuova tecnologia.

La nuova generazione di produttori lavora in serre fluorescenti tra gas e sostanze chimiche, sostanze velenose per la salute e per le falde acquifere che un tempo nutrivano frutta e ortaggi.

L'acqua della Valley è ora solo fonte di crescenti problemi.

Molte persone non bevono più acqua naturale del rubinetto, né a casa né al lavoro. Altri hanno imparato la lezione nel modo più tragico: disastri ambientali – e solo il tempo dirà quante altre cose – apparsi nei dintorni della Fairchild hanno causato una grande contaminazione delle falde acquifere nei pressi di San Josè nel 1983.

Recentemente una compagnia privata rifornitrice d'acqua ha annunciato che non si sarebbe più preoccupata di trivellare nuovi pozzi in un'area di San José densamente popolata, a causa dei risultati totalmente negativi di numerosi test svolti nei luoghi dove sono già presenti e erano in progettazione nuovi pozzi.

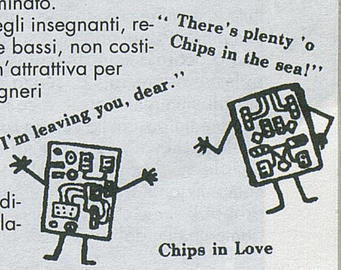
Il divieto violento della Contea di Santa Clara alla diffusione pubblica di informazioni sulle sostanze chimiche e industriali ha rafforzato le terribili abitudini delle industrie del luogo.

I mass media locali e le unità di governo reagiscono alla notizia di sostanze inquinanti lavandosene le mani e deliberando che nuovi grandi appezzamenti incontaminati e aree agricole nel sud di San José siano destinate allo sviluppo industriale.

CORPORATE CULTURE

Sono molti i paradossi nella Silicon Valley. Nel cuore dello sviluppo tecnologico, la più grande scuola di ingegneri della Valley (San José State) ha annunciato che probabilmente chiuderà i battenti a tempo indeterminato.

I salari degli insegnanti, relativamente bassi, non costituiscono un'attrattiva per gli ingegneri della Valley. Nel 1983, l'intero distretto scola-



stico chiese e ottenne il fallimento (il primo caso dopo la seconda guerra mondiale in California) e negare il ricorso degli impiegati regionali.

La situazione degli alloggi è letteralmente impossibile per decine di migliaia di cittadini nella Valley che creano impedimenti alle autostrade locali usando appezzamenti di terreno per costruire appartamenti che spuntano nelle lontane pianure e sulle colline.

Si deve o ereditare una ricchezza o mettere insieme due stipendi per pensare seriamente di comprare una casa. Il costo medio delle case nella maggior parte delle "comunità" della Valley supera i 100.000 dollari. Molte coppie che percepiscono due stipendi e comprano una casa diventano immediatamente "propietari poveri". I monolocali in affitto per gli scapoli a Santa Clara Valley vanno da 450 a 575 dollari – e persino questi sono scarsi.

Ciò che si può ottenere sono appartamenti con pareti di cartone sistemati in modo inimmaginabile in solette multiuso nella zona centrale.

I locali di norma sono freddi, umidi e pieni di muffa durante l'inverno, e il ritorno a casa non è certo dei più piacevoli. Nel periodo di aumento di densità della popolazione della Valley, le persone si trasferivano in un unico appartamento e passavano gli altri lasciati liberi ad amici e parenti per evitare gli aumenti che regolarmente accompagnano i nuovi contratti.

Le associazioni dei propietari terrieri evitarono con successo due recenti misure di controllo sugli affitti a Mountain View e Sunnyvale. Così, gli affitti aumentano del 15-24% all'anno nel mio stabile.

Grazie alla situazione degli alloggi, i disagi della Valley sono in costante aumento. Quaranta minuti per percorrere sei miglia di traffico è la media normale. Occorre un'ora o più per i residenti delle comunità locali, solo andata! Una delle ragioni per cui i datori di lavoro offrono un orario flessibile ai lavoratori tecnici salariati è semplicemente per assicurarsi che arriveranno al lavoro. La Valley dispone di mezzi di trasporto pubblici; una fitta rete di strade per autobus e una vecchia rete ferroviaria sono state sotto amministrazione controllata negli ultimi dieci anni. In genere una bicicletta è assolutamente fuori questione. Una macchina è necessaria.

Il costo fisso ed elevato degli alloggi e dei trasporti nella Valley rafforza l'attaccamento all'assegno paga. Il risultato è una schiavitù da salario – i lavoratori altamente retribuiti, ad esempio, si possono permettere una casa di proprietà, ma poco altro.

I residenti della Valley pagano caro per un po' di ricchezza, negata a molti altri in questi giorni, ma che un tempo era a portata di mano dei lavoratori industriali nelle ciminiere.

La gioventù benestante della Valley percorre le strade su auto 4 wheel-drive mentre i giovani chicani gli passano a fianco sui loro ronzini.

Viali dove fare shopping, appartamenti, villette mono o bi-familiari... non c'è una varietà tale da sollevare il morale nella Valley.

Il senso di comunità è scarso o inesistente dove una persona sopravvive e consuma/compera. Anche se si hanno dei soldi, semplicemente non ci sono molte cose interessanti da fare. Quasi naturalmente, la droga finisce per riempire il vuoto. Droga per il lavoro, casa e gioco.

Durante una recente serata di festa, le autorità hanno previsto circa 1300 autisti ubriachi nelle strade della Valley.

In molti eleganti e lussuosi complessi residenziali ai piedi della collina, come Saratoga, cocaina e quaaludes sono vendute discretamente nei locali pubblici.

Nei lotti dove vengono depositate le piante coltivate, il "crank" di tutte le qualità circola tra gli operai. Sulle montagne di Santa Cruz, che circondano la valle, marijuana per circa 100 milioni di dollari viene raccolta due volte l'anno.

Contro una vita culturale e sociale grigia, animazioni come le feste della birra del venerdì sera sponsorizzate dalle aziende e caffè tutte le mattine creano una parvenza di calore e amicizia. Molte ditte stanno costruendo club sui terrazzi dei propri edifici. A ROLM si può giocare a squash, tennis, basket, volley, andare in piscina, in palestra e fare sauna, senza nemmeno lasciare il posto di lavoro. Per gli ultimi immigrati, e ce ne sono molti, una Corporate può diventare un'oasi nella cultura razzista della Valley. L'effetto desiderato è uno stile di vita comunitario che cerca di attirare i lavoratori tecnici, le cui "scarse abilità" sono indispensabili per far fronte alla competizione. La ROLM è un investimento calcolato e i suoi dirigenti probabilmente contano sul fatto che gli utili nella Valley sono notoriamente alti, dal 29 al 35% all'anno.

SUBVERSION

Venerdì notte ci siamo riuniti in quattro in un appartamento di un motel con un computer, un modem, conoscenze acquisite e tutti i numeri telefonici che abbiamo potuto raccogliere. In questi casi, "prendiamo in prestito" computers alle Università.

I miei amici recentemente, sono passati tramite un piccolo computer al sistema informatico di un grosso produttore di chip della Valley: TRASHING.

Stanotte è speciale. Ci siamo collegati con successo un *host* appartente al laboratorio di software della più grande società mondiale. Guardo mentre professionisti acquisiscono informazioni preziose e inseriscono *trojan horses*. Come la maggior parte delle persone i programmatori della Valley sono cresciuti senza esporsi quasi mai o mai, la loro era una ribellione kollettiva contro l'autorità prestabilita. Sono abituati a correre rischi – come bere l'acqua sul posto di lavoro – e occasionali ribellioni individuali – come lasciare il lavoro per un irragionevole sovraccarico di compiti o per i rapporti con i superiori – tattiche che generalmente riducono i rischi individuali.

C'è poca verità negli stereotipi degli ingegneri come conservatori con poca scarsa o nulla coscienza sociale e senza sentimenti umani.

Durante il movimento prima della guerra in Vietnam, molti ingegneri della Valley erano chiusi in istituti tecnici o dipartimenti di matematica o ingegneria delle università. Altri erano desiderosi di accettare trasferimenti in cambio di lavori/incarichi di rilievo alla Lockheed o alla Boeing. Oggi, molte di queste persone sono ingegneri elettronici o meccanici che progettano tecnologia antisociale e credono onestamente in una forte difesa americana contro il diavolo comunista senza cuore.

Dopotutto gli ingegneri laureati sono stati condizionati ad accettare le richieste tecnologiche del governo come facevano con le loro merendine dai tempi delle elementari!

Ci sono anche lavoratori qui che si ribellarono in modo culturalmente e politicamente attivo durante i fermenti di fine anni Sessanta e l'inizio degli anni Settanta.

Molti erano studenti radicali della Scuola Superiore o dei corsi di arti liberali all'università che da allora hanno lavorato sui computer attraverso corsi o preparazioni personali.

Oggi queste persone tendono a raggrupparsi in occupazioni come operatori su computer e programmatori, artisti grafici e scrittori tecnici, e sono generalmente aperti a idee sovversive.

Poi c'è una intera generazione di giovani ancora una volta soggetti ad iscrizione alla leva che non credono in nessun tipo di autorità.

È da questi ultimi gruppi che si sono fatti sentire scintille di ribellione.

L'hacking e il raiding – sondare e sabotare illegalmente da parte di hobbisti del computer – sono un fenomeno rilevante. I manager del computer hanno paura al solo pensiero di irruzioni nei computer.

Ma generalmente non esiste alcuna difesa contro questa situazione.

La gente che scrive software dei computer – inclusi i protocolli di sicurezza – è una parte molto pericolosa. La maggior parte dei programmatori conosce o impara abbastanza bene da riuscire ad entrare... a proprio piacimento e installare *backdoors* – entrate private – ai sistemi.

E il cameratismo che si sviluppa naturalmente tra i programmatori al lavoro finisce nel gioco. È comune tra i programmatori scambiarsi numeri telefonici, passwords e se necessario backdoors per per uno o più dei computers della corporazione.

Spesso questi doni vengono scambiati con serie di codici per un sistema operativo o per alcuni nuovi programmi in sviluppo.

Allora, al lavoro o fuori,molti programmatori hanno l'accesso segreto al sistema di ogni altro – una specie di underground network.

Alcune persone rifiutano il sabotaggio di alta tecnologia perché può prendere direzioni antisociali che sono terrificanti. Ma la responsabilità dell'hacking spetta proprio al sistema.

Le corporazioni che condannano l'irresponsabilità sociale dell'hacking, ma costruiscono sistemi di guida di missili nucleari, meritano quello che gli hackers fanno loro: trashed disks, tapeworms, incubi ed emicranie.

La tecnologia ostile sta alimentando una strana ribellione di cui l'hacking è l'unica forma evidente.

Non è attività aperta e costruttiva come una ribellione sociale, ma è una forma accessibile di ribellione attorno alla quale potrebbe sorgere una sorta di contro-cultura. Quella contro-cultura che crea una indipendenza necessaria dalla cultura pericolosa e sterile delle Corporation che dominano la Valley. Sarebbe sbagliato caratterizzare tutti i tecnici della Valley come una parte spregevole.

Le Corporation che li usano tendono a imporre una divisione del lavoro sempre più irrazionale e rigida che rende noiso anche il lavoro intellettualmente stimolante.

Gli organigrammi stile militare delle Corporation costituiscono la base naturale per lo sviluppo del malcontento.

I lavoratori tecnici, specialmente quelli esenti, sono stati viziati da molti benefici e alti salari che essi possono negoziare individualmente a causa dell'attuale alta richiesta delle loro "scarse" abilità.

I tecnici non potrebbero ssoddisfare queste esigenze se un gran numero di ingegneri e programmatori rendesse meno favorevole l'attuale mercato della manodopera.

Potrebbero perfino iniziare a scoprire la loro potenza collettiva. Le piccole ribellioni collettive sono già un evento spiacevole per la gestione della Valley.

Aumentare la militanza tecnica potrebbe chiarire la linea offuscata che qui divide e allo stesso tempo avvicina tecnici e management. Ma i prospetti per le battaglie tra impiegati e datori di lavoro non poteva essere confinata a una questione di una sola dimensione riguardante il posto di lavoro come salari e benefici.

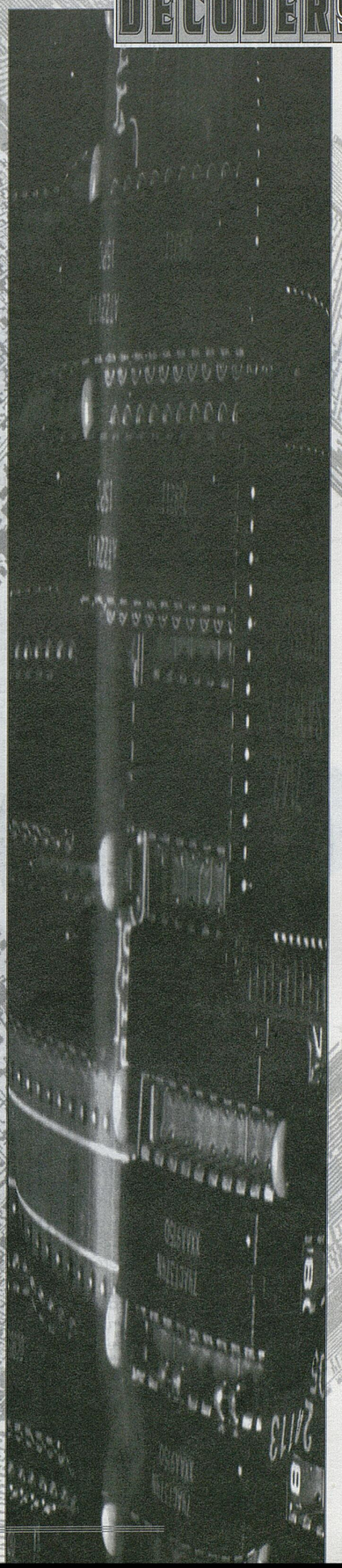
Un'altra dimensione aprirebbe se i tecnici coscienti possono dare alla loro tecnologia un vero impatto sociale – e non le storielle raccontate sulle riviste di affari e commerciali. Perché qui è la tecnologia che rende il potere del dissenso sociale potenzialmente esplosivo per i tecnici della Valley.

Se i tecnici continueranno a essere fedeli allaCorporation come sono ora, ci sarà poca speranza per il resto del mondo, perché il controllo della conoscenza tecnologica è concentrato solo in poche menti.

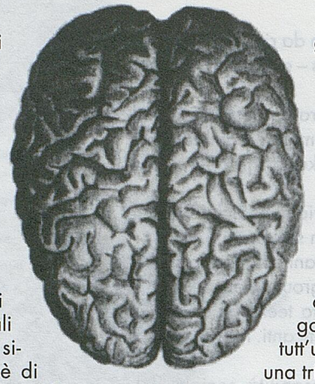
La stessa tecnologia è diventata così potente che il suo controllo sulla conoscenza tecnica è cruciale per la manifestazione di qualsiasi rilevante cambiamento sociale. Dopotutto, chi è più qualificato per smantellare con sicurezza un missile, un generatore, i rifiuti chimici o un supercomputer del Pentagono, di tecnici che progettano, costruiscono e mantengono tale tecnologia?

La società ha dotato i tecnici dell'enorme potere di dominare e liberare la tecnologia dalla logica che correntemente la domina. Ci sono città da ricostruire e vite da rifare. Abbiamo il potere e le immaginazioni per portare gli ultimi contributi a una nuova società di meno lavoro e più gioco per tutti; oppure possiamo svolgere un ruolo tremendamente distruttivo se poniamo ostacoli a queste opportunità.

Questa non è la Valley della Morte – e non lo deve essere. Non lo sarà se iniziamo ad assumercene la responsabilità e se cominciamo a sfidare la logica.



GROUPWARE



Per *groupware* si intende quella categoria di software espressamente progettati per supportare l'attività lavorativa di gruppi di persone. O meglio di persone che lavorano in gruppi che si costituiscono e definiscono come tali in funzione di un processo produttivo o di un obiettivo che li accomuna.

L'origine di questa tecnologia va ricercata in due fattori convergenti: l'affermarsi di particolari filosofie di organizzazione aziendale, orientate appunto al lavoro di gruppo, la disponibilità di tecnologie quali la trasmissione di informazioni tramite reti telematiche, le reti locali e geografiche di personal computer, e infine i sistemi operativi *multitask* (che consentono cioè di operare in più programmi contemporaneamente con la possibilità di interscambio dinamico di dati).

I tre principali ambiti di lavoro che il *groupware* promette di supportare sono: la comunicazione, il coordinamento e la cooperazione.

Si possono condividere archivi elettronici geograficamente distribuiti e composti da informazioni di differente natura (documenti, messaggi vocali, immagini, dati strutturati).

Disegnatori, project manager e funzionari commerciali possono lavorare contemporaneamente allo stesso progetto e controllarne ogni fase, riunendosi virtualmente, se necessario, grazie a un sistema di tele-video-conferenza attivabile direttamente dalla propria *workstation*.

Ma ciò che è più significativo è la capacità di un sistema groupware di integrare questi ambiti rispettando un copione prestabilito, un *processo*, che si basa su filosofie e metodologie produttive di nuova ispirazione.

Questi *processi* possono essere particolarmente definiti e rigidi, ad esempio l'iter (*workflow*) che deve seguire la richiesta di fido in un istituto di credito: dallo sportello alla sede centrale attraverso i vari *controller*. Il sistema permetterà di guidare gli interessati lungo questo tracciato, provvedendo lui stesso a rendere disponibili le informazioni alla persona, nel luogo e nel momento giusto. Vi sono per contro processi molto flessibili, nei quali la varietà e il numero degli operatori e di ciò che viene prodotto, è tale da necessitare un sistema capace di assumere forme e logiche differenti, in funzione delle attività svolte. Esempi di processi flessibili sono la progettazione e messa in opera di un edificio, di uno stabilimento, o l'attività di un Ufficio Informazioni.

La comunità di accademici, esperti di organizzazione e produttori di software legati alla sua nascita e al suo sviluppo sostiene che grazie al *groupware* le tecnologie informatiche giocheranno nel prossimo futuro un ruolo fino a poco tempo fa impensabile nel mondo della produzione di beni e servizi. Con enfasi entusiastica si afferma che le aziende che sapranno ridisegnare la propria organizzazione, sia produttiva che gerarchica, attraverso il *lavoro di gruppo* e il *workgroup computing*, potranno vincere le nuove sfide del mercato.

Nasce a metà degli anni Ottanta una vera e propria disciplina accademica chiamata CSCW (Computer Supported Cooperative Work) che studia le possibilità di utilizzo di tecnologie informatiche per supportare il lavoro svolto in gruppo. La composizione degli operatori in questo ambito è tra le più eterogenee: esperti di organizzazione, antropologi, analisti, software designer, sistemisti, psicologi, linguisti ecc. si riuniscono per elaborare modalità produttive e cooperative sempre più efficaci, per valutare e anticipare possibili difficoltà di inserimento di tecnologie groupware nel mondo del lavoro. Essi asseriscono, in modo abbastanza uniforme, l'assolutà importanza del "sistema gruppo": si deve lavorare in gruppo, si deve saper lavorare in gruppo. Basta gerarchie, basta funzioni e ruoli prestabiliti. È ciò che il gruppo produce a determinare la composizione e i ruoli dei suoi componenti. Le responsabilità e capacità dei singoli si devono armonicamente fondere in un tutt'uno chiamato "gruppo". Il gruppo, inoltre, non è una tribù: non ha dunque radici profonde, caratteristiche uniche e tendenze sclerotizzanti. Un gruppo deve potersi trasformare secondo i compiti che svolge, deve essere assolutamente aperto ad altri gruppi. Si parla di incentivi di gruppo, obiettivi di gruppo, glorie e dolori di gruppo.

Questa rivoluzione silenziosa, dalle caratteristiche così democratiche, solleva inevitabilmente qualche perplessità nella comunità degli imprenditori/clienti. Essi avvertono istintivamente quanto di buono c'è in questa nuova filosofia (si pensi alla stimolazione del singolo inserito in una squadra compatta, o alla straordinaria flessibilità di una tale organizzazione), ma chiedono maggiori garanzie rispetto alla distribuzione del patrimonio informativo.

I progettisti di sofware vengono loro incontro con due elementi caratteristici delle tecnologie groupware: *Controllo* e *Security*.

La quasi totalità delle applicazioni groupware consente di registrare qualsiasi evento si verifichi al suo interno. Per eventi si intendono tutte quelle operazioni, come messaggi di posta, produzione di lettere e documenti ecc., che vengono realizzate all'interno di un processo. Questi eventi vengono puntigliosamente memorizzati in una sorta di database parallelo. L'accesso a questo database può essere limitato a chi *amministra* il sistema nel suo complesso, con benefici ufficiali di tipo diagnostico (ricostruire, in caso di malfunzionamento, le fasi operative che l'hanno determinato). In realtà questi controlli permettono di stabilire statistiche d'uso delle varie funzioni, di valutare i tempi di risposta a un determinato compito assegnato, o di identificare attività non precisamente attinenti al processo produttivo.

Per quanto riguarda la *security*, i più usati strumenti groupware consentono la determinazione dei diritti e delle modalità di accesso dei singoli utenti a qualsiasi informazione contenuta nel sistema informativo (sebbene il paradigma del groupware sia la condivisione di informazioni): si può perfino stabilire che lo stesso documento sia nascosto in più parti a seconda di chi vi accede. L'utente non saprà neppure se ciò che sta leggendo è il documento nella sua integrità originale, o soltanto una sua copia monca.

Tornando agli imprenditori, essi richiedono sistemi aziendali privi di inerzie produttive, di lassismi e demotivazioni: servono modelli organizzativi capaci di motivare e stimolare la produttività di una moltitudine operativa con un grado medio di scolarizzazione decisamente superiore a due decenni fa; modelli in grado di ridurre al massimo gli sprechi e le scorte di produzione, pensati per intervenire immediatamente sul problema proprio lì dove esso si verifica; modelli che consentano infine all'azienda di trasformarsi rapidamente a seconda delle esigenze o delle opportunità che il mercato riserva.

In altre parole serve la possibilità di poter gestire non solo il regolare svolgersi del processo produttivo, ma anche le innumerevoli sue eccezioni: si devono dunque poter gestire forme di comunicazione più vicine alle reali modalità di interazione tra persone che lavorano insieme.

E chi meglio di una costellazione di gruppi affiatati e ben gestiti può garantire flessibilità, spirito di iniziativa e coinvolgimento?

Prendiamo ad esempio le aziende del terziario e del terziario avanzato. In questi ambiti la possibilità di creare e gestire gruppi temporanei è spesso condizione necessaria e fondamentale per la creazione del profitto se non addirittura, in alcuni casi, garanzia di soppravvivenza.

Le nuove teorie di organizzazione rispondono a queste esigenze partecipando alla nascìta del groupware. Vengono elaborati concetti come "azienda-rete", ovvero un sistema produttivo composto da tante unità elementari a composizione mobile, perfettamente collegate e coordinate tra loro. O ancora il concetto di "azienda-virtuale", complesso insieme di nuclei di competenza e produzione in grado di assumere mille forme, mille identità in funzione del mercato (ben lontane quindi dal concetto di fabbrica - casa - sistema sociale degli anni Settanta-Ottanta). Si immaginano e si propongono dunque sistemi produttivi di tipo molecolare in cui esistono elementi primari, nuclei-gruppi, collegati tra loro da potenti infrastrutture telematiche. L'identità di un'azienda si trasforma così in identità "virtuale", si scartano come superflui o *lenti*, tutti quegli ambiti di comunicazione e di identificazione propri della vecchia fabbrica. La compresenza fisica dei componenti il gruppo viene ridotta all'indispensabile: le comunicazioni verbali sono ottimizzate e razionalizzate attraverso un sofisticato processo di classificazione che trasforma discussioni, commenti, scambi di opinione e di esperienze in *atti linguistici* gestibili tramite computer. Per fare ciò, strumenti indispensabili sono le tecnologie informatiche, che non devono però costringere a una forzosa uniformità tutte le comunicazioni che scaturiscono dall'attività lavorativa. Le applicazioni groupware devono potere gestire queste comunicazioni nella loro intrinseca varietà e ricchezza informativa.

Fino a poco tempo fa infatti, le informazioni che il software permetteva di gestire erano di tipo *strutturato*. Soltanto informazioni rigidamente delimitate, per lo più numeriche e anagrafiche, potevano essere gestite da sistemi informativi che coordinavano il lavoro di più persone.

La maggior parte della produzione di informazioni complementari, *non strutturate* (relazioni, lettere, disegni, previsioni economiche ecc.) veniva effettuata individualmente, in modi e con software spesso diversi, con l'ausilio di personal computer o di workstation scollegati tra loro.

La caratteristica più significativa del groupware, è di aver permesso la creazione di sistemi informativi che comprendessero entrambe le tipologie di informazione.

Il groupware considera di cruciale importanza tutti quegli ambiti e forme di comunicazione che gli uomini utilizzano per migliorare la propria condizione e capacità di lavoro, per ammorbidire e arricchire di imprevisti o di storie immaginarie un'attività spesso di routine. Questa evoluzione consentirà di attuare sistemi di gestione e controllo molto sofisticati, in grado di comprendere ambiti di libertà finora ritenuti *paralleli* al lavoro.

Sorge spontanea una riflessione sui pericoli di una tale invadenza.

Il tecnico specializzato impiegato nel nuovissimo stabilimento Fiat di Melfi (dove la produzione è per lo più composta da circa un centinaio di *UTE* - Unità Tecnologiche Elementari) sarà disposto a condividere ciò che sa su un determinato componente annotandolo all'interno di una "bacheca elettronica" accessibile a tutti?

Un ingegnere sarà disposto a condividere un progetto con un consulente che potrà domani essere suo accerrimo concorrente?

Un impiegato particolarmente ambizioso permetterà che gli onori di un successo ricadano sul gruppo di cui fa parte, e non solo su di lui che, in effetti, ne è il principale artefice?

Un funzionario della pubblica amministrazione, abituato a ritmi di lavoro estremamente dilatati (spesso il risultato di procedure a dir poco demenziali) riuscirà ad adattarsi a un processo razionale studiato per ottimizzare i tempi e consentire la completa visibiltà di ogni fase realizzativa da parte di tutti (cittadini compresi)?

Il groupware è, per sua stessa natura, *diffusivo*, deve cioè essere condiviso da tutti i partecipanti, pena il fallimento degli obiettivi per cui lo si è inserito in una sistema produttivo.

Tutti gli utenti devono sposarne la causa, credere nella sua filosofia. In un gruppo i principali meccanismi di monitoraggio dell'efficenza produttiva non sono più rappresentati dai vari livelli dirigenziali. Essi si trovano al suo interno: un formidabile sistema di autocontrollo.

I sistemi groupware potranno sì migliorare produttività ed efficenza, ma dovranno farlo nel pieno rispetto degli operatori coinvolti. Dovranno essere garantite delle possibilità di *interpretazione* dei processi, sebbene essi siano e saranno sempre più fortemente legati a strumenti elettronici. L'utente sarà partecipe e coinvolto in modo complessivo nel ciclo produttivo in cui è inserito, superando così il limite alienante della rigida suddivisione di competenze e mansioni (il modo più comune di classificazione del lavoro), ma la sua disponibilità al cambiamento dovrà essere contraccambiata con maggiore libertà di azione e di chiarezza nella distribuzione delle responsabilità.

Una possibile via d'uscita sarà rappresentata dalla stessa quantità e qualità delle informazioni che progressivamente si riverseranno lungo questi percorsi elettronici. L'annullamento dei confini spaziali stimolerà nuove forme di linguaggio e di interazione tra persone (come già succede nelle BBS). Le comunità produttive si integreranno con quelle telematiche.

Anche chi produce sarà dunque introdotto nel cyberspazio gibsoniano: si lavorerà in uno spazio virtuale ad alta velocità e *contaminazione*, nel quale quotidianamente si creano e distruggono forme di linguaggio, in cui convivono caos ed efficenza, produttività e irrazionalità. Senso e follia.

Il mercato

È bene specificare che le caratteristiche finora descritte sono quelle presenti nel groupware in modo *tendenziale*. Le applicazioni effettivamente realizzate sono, nella stragrande maggioranza dei casi, a supporto di processi molto rigidi, in cui queste caratteristiche appaiono solo in modo latente. In esse l'interazione degli utenti con il sistema consiste per lo più nella produzione e *spedizione* di documenti elettronici lungo percorsi rigidamente prestabiliti, in cui l'impatto con le metodologie e i comportamenti lavorativi è decisamente relativo. Casi di applicazioni evolute, come ad esempio la progettazione di gruppo o i Group Decision Support System, sono attualmente presenti nel mercato solo a livello di prototipi sperimentali, di cui è difficile avere testimonianza diretta. Citiamo comunque il caso di una società di servizi italiana che ci pare interessante in quanto completamente informatizzata da un sistema groupware in grado di gestire il lavoro di più di 200 operatori dislocati in tutto il territorio nazionale (vedi box a pag 686).

Per dimensionare il fenomeno *groupware* nel mondo, si pensi che attualmente vi sono più di sessanta applicazioni disponibili.

Parte sono prodotti *off-the-shelf*, parte prototipi o sperimentazioni di cui si ha esauriente documentazione. Altri sono veri e propri ambienti di sviluppo, adattabili dunque alle specifiche realtà produttive nelle quali vengono introdotti. Citiamo "Notes", della Lotus Development uscito nel 1989, senza dubbio il più venduto nel mondo, con al suo attivo più di mezzo milione di utenti, protagonista lo scorso anno di una impennata del titolo della software house quotato a Wall Street. La leggenda narra che l'embrione di "Notes" fu originariamente progettato per supportare una particolare esigenza di archiviazione della CIA. Dall'immancabile Microsoft citiamo "Windows for Workgroup", un'evoluzione del famoso sistema operativo con implementate funzioni di e-mail evoluta. In verità la tecnologia groupware appartiene storicamente a colossi come Digital, Rank Xerox, Bull e, in parte, IBM, che gia negli anni Settanta avevano sviluppato a livello di prototipo alcune applicazioni per il lavoro cooperativo. Essi faticano però a introdursi nei mercati cresciuti con l'avvento del personal computing e successivamente con lo sviluppo dei sistemi LAN (Local Area Network), particolarmente adatti alla diffusione del *groupware*.

Tra i progetti europei più importanti, citiamo il "Polikom", sistema informativo voluto nel 1991 dal parlamento tedesco per supportare progressivamente la condivisione tra Bonn e Berlino del ruolo e delle funzioni di capitale della Germania. Si può ben immaginare che solo una forte tensione alla cooperazione e alla comunicazione, potrà consentire il successo di "Polikom".

Infine si ricordano i prodotti della "Action Technologies, i cui fondatori sono i padri della teoria degli *atti linguistici*, con al loro attivo la prima applicazione groupware in ambiente LAN, chiamata "The Coordinator", ed oggi presenti sul mercato con un prodotto integrato per l'analisi, la realizzazione e la gestione di sistemi di workflow management: "The Action Workflow System".

BREVE BIBLIOGRAFIA:

D. Ettinghoffer, *L'impresa virtuale*, Muzzio, 1993.

C. Cresson, *Principles of Secure Information System Design with Groupware Example*, in *GroupWare'92*.

G. De Michelis, *Computer Support for Cooperative Work*, Butler Cox Foundation, 1990.

C. Holtham, *The Impact of Groupware on Your Corporate Culture*, in *GroupWare'93*.

J. Manzi, *Working Together*, intervento al *Groupware'92*.

S. Pruitt & T. Barrett, *Spazio di lavoro virtuale aziendale*, intervento tratto da *Cyberspace*, Muzzio, 1993.

T. Winograd & F. Flores, *Understanding Computers and Cognition*, Norwood, 1986.

M. Hammer, *Reengineering the Corporation*, 1993.

Il caso qui esposto riguarda una società di servizi italiana di medie dimensioni. I servizi offerti da questa società sono: manutenzione di impianti, pulizia industriale, trasporti particolari, traslochi e supporti logistici.

Le aziende a cui questa società si rivolge sono generalmente quelle di grande dimensioni che necessitano di servizi di questo tipo in modo spesso discontinuo, prediligendo il supporto di società esterne meglio organizzate e più economiche. La tipologia dei servizi richiesti si caratterizza per urgenza, imprevedibilità e distribuzione geografica: essi debbono essere offerti con tempismo e con un alto livello di qualità.

Più di duecento operatori assicurano la copertura dei fabbisogni del cliente su tutto il territorio nazionale. La particolarità di questa azienda sta nel fatto che essa garantisce su larga scala una serie di servizi solitamente erogati da tante piccole aziende geograficamente vicine alle varie sedi della società committente. Questa frammentazione del servizio genera diseconomie e disomogeneità nel trattamento offerto, fattori che appesantiscono il committente in termini di gestione organizzativa e amministrativa degli interventi richiesti.

Questa capacità di coordinamento di prestazioni e di servizi, è frutto di un sistema informativo di supporto che sfrutta al massimo le tecnologie di condivisione di compiti e di comunicazione telematica.

Le prestazioni richieste a questo sistema sono le seguenti:

Qualità del servizio - Il committente deve poter inoltrare la richiesta di intervento nel modo più veloce e chiaro possibile e allo stesso modo deve poter essere rassicurato sulla disponibilità degli operatori e sui i tempi di risposta.

Anche nel caso di ritardi o di imprevisti, il committente deve essere immediatamente informato per poter provvedere diversamente.

Coordinamento degli operatori coinvolti - Tutti gli operatori devono poter ricevere tutte le informazioni necessarie per poter intervenire correttamente: essi sono collegati tra loro tramite una centrale operativa che provvede a ricevere le informazioni e a ridistribuirle agli interessati, compresi i rappresentanti del committente.

Visibilità - Durante l'erogazione del servizio sia la direzione organizzativa della società erogatrice sia il committente hanno la possibilità di verificare lo stato di avanzamento dei lavori (se vi sono problemi insorgenti, ritardi, inconvenienti ecc.), il tutto tramite la sua workstation collegata alla centrale operativa.

Amministrazione - La completa assenza di documenti cartacei lungo il processo di erogazione del servizio, consente il veloce e accurato disbrigo delle procedure amministrative per una veloce e dettagliata fatturazione.

Information Management - L'intervento richiesto genera un insieme di informazioni su come si è risolto un particolare problema, su chi lo ha efficacemente risolto, su quali terze parti sono eventualmente state coinvolte ecc. Queste informazioni vengono inserite in un archivio che, nel tempo, diventa una preziosa risorsa per successivi interventi analoghi.

L'infrastruttura sulla quale poggia questo sistema informativo è costituita da una serie di *database server* localizzata nella centrale operativa e da numerosi personal computer portatili (*lap-top*) muniti di modem collegati a essa. L'applicazione provvede a "sincronizzare" gli archivi di tutti gli operatori che disporranno così, in qualsiasi istante, di archivi contenenti le stesse informazioni.

Il sistema gestisce attualmente anche messaggi telefonici convertiti in file (*voice-mail*) che vengono riconosciuti e inoltrati ai diretti interessati.

La caratteristica *groupware* di questa applicazione consiste nel fatto che essa è stata disegnata per supportare quei gruppi di lavoro che spontaneamente si creano in risposta a una determinata richiesta di intervento. In questo caso per gruppo si intende non solo un insieme di persone della medesima società, bensì il gruppo di persone di diversa provenienza che *virtualmente* si costituisce per risolvere un problema contestuale. Anche se i componenti del gruppo sono di volta in volta differenti, i processi lavorativi in cui essi si ritrovano a collaborare sono precostituiti e seguono regole precise. Sarà l'applicazione a guidarli nello svolgimento del lavoro, richiedendo le informazioni ritenute necessarie e provvedendo in modo automatico a inviarle e renderle disponibili agli interessati.

DECODER dei PICCOLI

una mappa dell'amnesia

Questo è un inserto sulla violenza dell'amnesia, uno sguardo ad atti così terrificanti da far dimenticare lo scopo per cui sono stati commessi. Questi sono le ombre della pienezza, memorie troppo spaventose per risollevarsi dal torpore creato dall'epos della guerra, della carestia e della violenza. Forti finzioni che incollano invisibilmente le parti disparate della nostra vita, ma nell'affermazione di queste finzioni c'è l'oblio. Questo inserto è sulle persone che hanno di queste finzioni c'è diventare perpetratori di qualche grande atto di violenza, un olocausto che aspetta di accadere dentro la testa di un impiegato di banca o che è già finito e debitamente dimenticato. Questo è un inserto su gente che è dovunque sta cercando di ricordare le facce degli extra che sono parte di una storia in un cinema. Papà che vanno alla guerra per mangiare, sfuggire alla morte, uccidere e avere avventure. Qualcuno ci perde la vita e tutti, così sembra, un pezzetto di sé. Tornando a casa l'eroe è nel dolore. Uno zombi spaccato di qualche incubo anni '50.

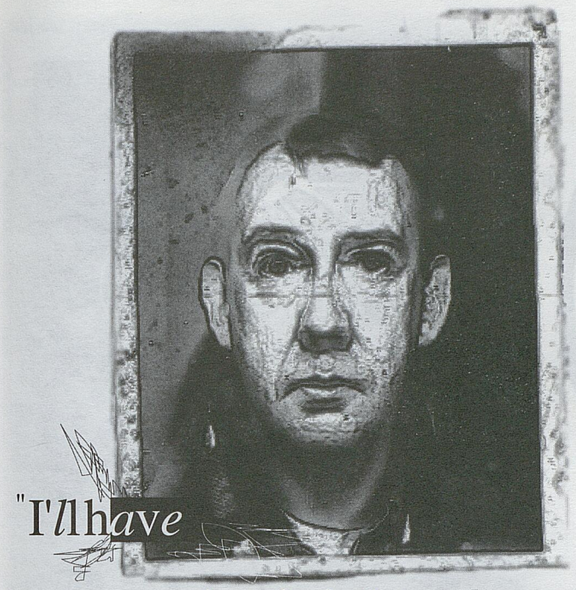
invisibles

a map of amnesia

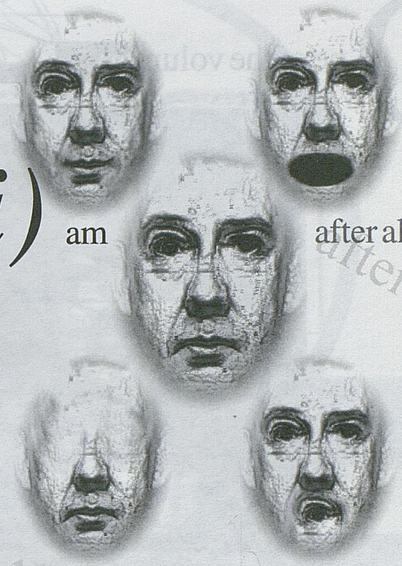
invisibili

una mappa dell'amnesia

Grah Harwood

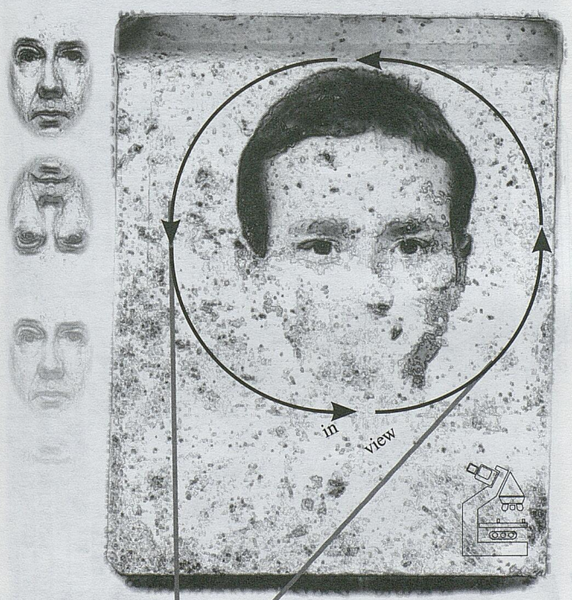


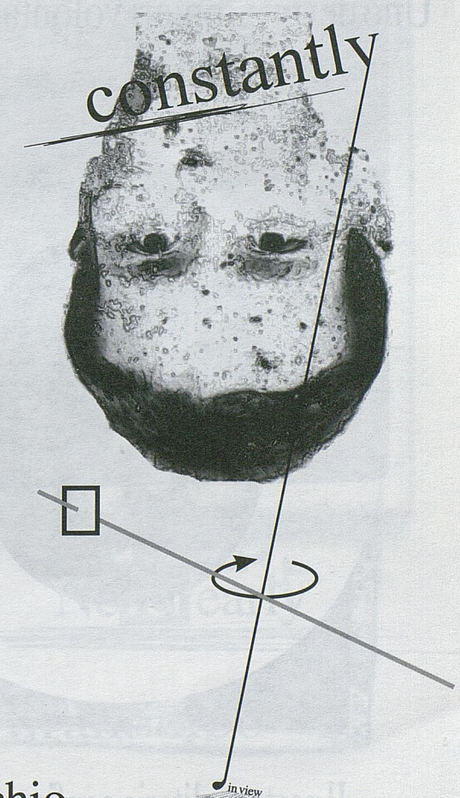
Avrò quello che hai tu



The invisible man

Dopo tutto sono l'uomo invisibile



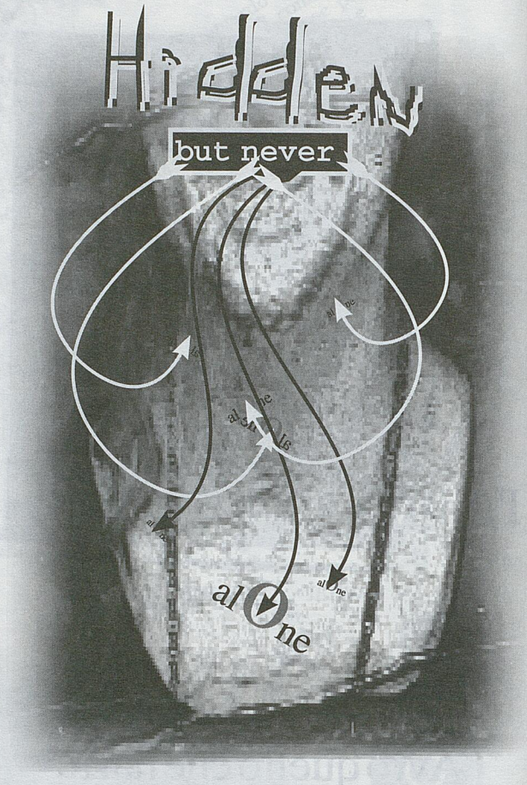


Sempre sott'occhio

Öne of the voluntary

prisoner's

Uno dei prigionieri volontari



Nascosto ma mai solo

gain.

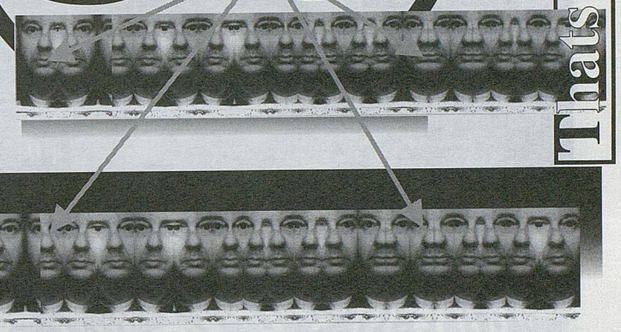
Così ligio al dovere

(a)

30

mile an hour man

That's me sono io



Our

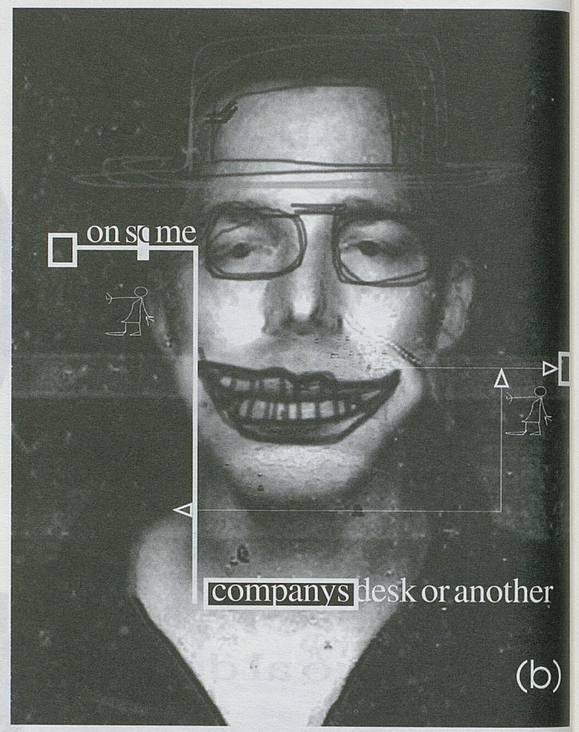
Il nostro solitario confino condiviso tra quelli che hanno da guadagnare di più

Never late Never late Never late Never late

Mai in ritardo

Mai in anticipo

La stima di me stesso abbandonata ad una banconota



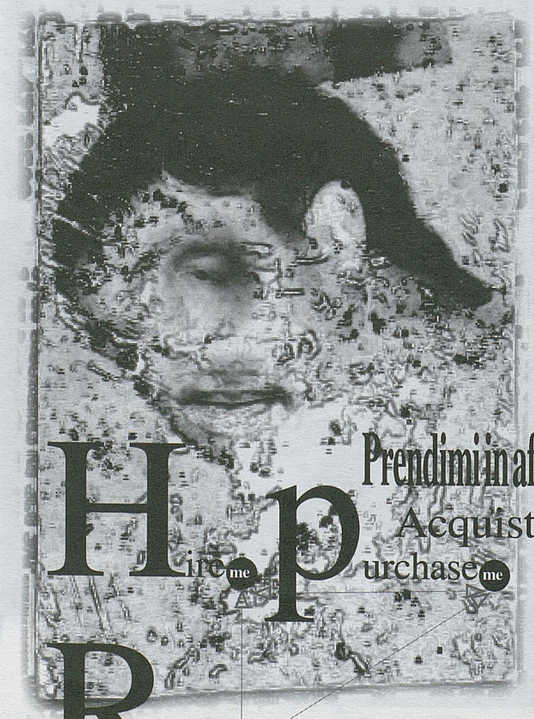
Sul tavolo di una qualche ditta

Pagato con "valutazione dell'usato"

P aid for on part exchange.

F or some f orgotten S ervice.

Per un qualche servizio dimenticato



H ire me . p urchase me

Prendimi in affitto

Acquistam

R ent me out.

Dammi in affitto

PSYCHOTV
UN'ALTRA VIDEOAPPARIZIONE DEL GRANDE FRATEL=
LO KATODIKO, DOMANI.....
UN'ALTRA STRIZZATA DI CERVELLO, DOMANI....
2

UN'ALTRA MERCE DA CONSUMARE, DOMANI....
UN'ALTRA GUERRA LOCALE, DOMANI.....
UN'ALTRA VISITA DELLA PSICOPOLIZIA-NOVA, DOMANI....
3

SIETE PRONTI A SURFARE IL NUOVO CHE AVANZA NEL MARE DI MERDA DEL SOLITO FOTTUTO DOMANI?....

EH EH EH ...

NO PASARÁN!

BAD TRIP 1994

IL GRANDE RITORNO DI GIOVANNI

verso il festival

RIASSUNTO PUNTATE PRECEDENTI

wow! ecco la vetta

GO FOR IT!

potrebbe non sembrare ma state vedendo qui le fondamenta di un grande impero commerciale

1 Giovanni e i suoi amici arrivano all'ennesimo festival neo hippie tra concerti, traveller e rave party

SKONVOLT MARKET

2 Un festival particolare... lo spirito del business è il grande protagonista

LA CALUSCA tutti i libri che la lega brucierebbe

MUTOID

TEE psiched

3 Il libero mercato unisce tutte le tribu' underground !

ricorda che ogni persona qui fuori è un potenziale cliente

COPRI W.C. DA GIOVA I COPRITAZZA USA E

4 Anche i nostri eroi si organizzano e hanno una straordinaria idea. Si mettono a vendere COPRITAZZA per W.C."usa e getta"

ah! che incredibile banda di eroi che eravamo tra le migliori e più coraggiose, il nostro leader carismatico,guida spirituale era: FRANCO DI LIVORNO

poi c'era Gianluca "good trips" che era appena tornato dalle montagne dell'Himalaya

poi "Caronte" appena tornato da uno stage da guru benefico a S.francisco

"Il Ladrones" un autostoppista diretto ad Amsterdam ma che aveva perso la strada

infine io, un giovane hippie alle prime esperienze, nell'era dove puoi tranquillamente sprecare il tempo come vuoi che adesso è la mia eterna occupazione

GLOOP!

questa spiaggiamola sul bordo

che noi mortali... quando inizia a diventare nostalgico va avanti tutta la notte. Mi sembra vedere un vecchio... di J.Fer... quando ghiaccioli costavano 30 lire

5 Il festival viene subito turbato da un feroce temporale

6 Durante le lunghe ore di pioggia Giovanni racconta la leggendaria storia sixties del "FESTIVAL PERDUTO"

LA GENTE SI RIVERSO' FUORI DALLE TENDE DISTRUTTE E DAI PROPRI VEICOLI E INIZIO' A DANZARE NELLA DOLCE, FRESCA PIOGGIA...

NON APPENA ANCHE LUI CI DISSE ADDIO, IL VENTO RITORNO' FORTE. UNA TEMPESTA URLANTE SOFFIAVA CON FIOCCHI DI NEVE ENORMI IN UN VORTICE SEMPRE PIU' FURIOSO

IO STO ANDANDO FUORI E FORSE PER UN BEL PO' DI TEMPO...

COME SE TU FOSSI UN GENTILUOMO MOLTO GALANTE, GOOD TRIP

7 secondo le sue parole gli eventi naturali si scatenarono al punto da far sparire l'intero festival !

EH, LA LEGGENDA DEL MALEDETTO FESTIVAL PERDUTO PER UN MOMENTO MI AVEVA PRESO, GIUSTO PER UN MOMENTO, HO CREDUTO FOSSE VERITA', PALLOSA MA VERITA', COME UN VECCHIO CARICO DI ESCREMENTI DI CRICETO

8 ma non tutti ci credono...

CHE CAZZO VUOI DIRE?!! ESCREMENTI DI CRICETO, ERA TUTTO VERO, OGNI PAROLA..BEH..PER LA GRAN PARTE POSSO AVER ESAGERATO UN PO' PER RENDERLO DRAMMATICO, MA NON NEI PUNTI PRINCIPALI

TOILET

ECCO.. I COPRITAZZA ASCIUTTI

9 Il festival vero intanto riprende, gli affari vanno bene...

GLOB! GLOB! GLOB! GLOB! GLOB!

10 Babba X ingoia per sbaglio due litri di the ai funghetti allucinogeni...

L.S.D.!

11 ...e parte in orbita dentro alla festa

AL FESTIVAL...

EATS

TENETE LE ORECCHIE APERTE !

HAI IL CAPPELLO FLOSCIO

UEELAA BABBA X !!

GAMBE MOLLI EEHH !!

PER UNA PARTECIPAZIONE DIRETTA DEI LETTORI UN CERTO NUMERO DI VIGNETTE SONO LASCIATE VUOTE. SE USATE LE VIGNETTE VUOTE COME GUIDA, POTETE ANCHE VOI DARE UN CONTRIBUTO CREATIVO A QUESTO FUMETTO. LA PROSSIMA VOLTA CHE GIRONZOLATE IN UN FESTIVAL IN UN PIACEVOLE STATO DA FUORI DI TESTA (DOPO AVER CONSUMATO UN CASINO DI SOSTANZE CHE ALTERANO LA MENTE COME DEI BRASATI) ASCOLTATE LE URLA TRA LE BANCARELLE E POI RIEMPITE LE VIGNETTE E INFINE CONFRONTATE IL RISULTATO CON LA PAGINA PRECEDENTE.*

FORSE NON E' STATA UNA BUONA IDEA COMMERCIALE VA BENE PERCHE' NON SI LAVORA TROPPO.... POCA GRANA PERO'.... RICORDIAMOCI CHE ABBIAMO TUTTO IL RESTO LA' FUORI AD ASCIUGARE.

NON PREOCCUPARTI STANNO PER ARRIVARE I RINFORZI - ORA LO METTIAMO SOTTO A TAGLIARE ALTRI COPRITAZZA, FORSE LO RIMETTERA' IN SESTO

GIBBER! SNIGGER! BURBLE!

ECCOTI! HAI PROPRIO DEGLI OCCHI DA GRANDE ARTISTA, CARTA, FORBICI, TAGLIERINO ADESSO VAI FORZA!

POCO DOPO

POGGI PORTA ALTRI COPRITAZZA CHE SONO FINITI

ECCOLI! NE HO FATTI UN BEL PO'

PUTTANA EVA VACCA TROIA FANCULO FANCULO FANCULO!! CHE CAZZO CI STO A FARE IO QUI, IL COGLIONE L'INFERMIERINO DEI PAZZI DI TURNO QUANDO POTREI ANDARE A DIVERTIRMI

CALMATI GIOVANNI FATTI UNA PAUSA. C'E' IL CONCERTO DEI SIGMA TIBET AL PRATONE. FATTI UN GIRO

ANDY'S TOILET SEATS

BUONO! DOVREI PRENDERMELA MENO...ED AVERE PIU' EMOZIONI ECCITANTI

DAMMI TRE LATTINE DI BIRRA.. PLEASE!

* Vedi Decoder 8

WOW! PERFORMANCE STREPITOSA! BUONE VIBRE, COME SI DICEVA UNA VOLTA!

CHE PALLE DOVREI TORNARE DAGLI ALTRI. HO ANCHE DELLE LATTINE VUOTE DA BUTTARE. CHE FACCIO LE PORTO CON ME?

TUTTI GLI ALTRI LE MOLLANO PER TERRA MA IO NON CE LA FACCIO...

LO SO E' IRRAZIONALE. PERCHE' PREOCCUPARSI DI UN AMBIENTE GIA' DEGRADATO. TRE LATTINE NON FANNO CERTO LA DIFFERENZA. MA SE LE BUTTO NELLA SPAZZATURA STO PIU' TRANQUILLO

MI SENTO UN PIRLA CON QUESTE TRE LATTINE VUOTE PENSERANNO CHE SONO UNA SPECIE DI ECO-SNOB UN VERDE DI MERDA VITTIMA DI UN ECCESSIVO E TARDIVO ATTACCAMENTO ALLA NATURA

QUALCUNO MI AVRA' VISTO BERE E SICURAMENTE APPENA VADO VIA MI RIDERANNO DIETRO!!

PERCHE' LA PARANOIA MI FA FARE CERTE ESPERIENZE POI SUCCEDE SEMPRE SOLO A ME?

VA BENE NON POSSO LASCIARLE QUA MA NON POSSO NEMMENO FARMI RIDERE DIETRO DEVO TROVARE UNA POSIZIONE CHIARA...INVENTERO' UNA PALLA!

SCUSA TIPO, COSA CREDI CHE QUESTE LATTINE SIANO VUOTE? HAI CAPITO MALE SONO MEZZE VUOTE E IO LE STO PORTANDO AI MIEI AMICI!

OH, NO, QUESTO E' PAZZO!

PERCHE' LA PARANOIA MI FA FARE CERTE ESPERIENZE POI SUCCEDE SEMPRE SOLO A ME?

FATTO! ORA TORNO A LAVORARE!

CLONK! CHINK!

IL MIGLIOR DOLCE DI HASH L. 10.000

POGGI SE NE ANDATO CON DEI SUOI AMICI. QUI TUTTO O.K. ABBIAMO TAGLIATO UN MUCCHIO DI COPRITAZZA. COSI' ADESSO ANDIAMO NOI AL CONCERTO....VA BENE?

AVREI DOVUTO SAPERLO CHE C'ERA DA PAGARE QUALCOSA DOPO IL MIO GIRETTO. IL BELLO CHE DOVEVO SOLO GUIDARE IL FURGONE E INVECE ECCOMI QUI BLOCCATO A SMENAZZARMELA MENTRE IL MONDO GIRA.

MENTRE NEL MONDO NORMALE (VE LO RICORDATE?). LA GENTE NORMALE PROCEDE SU UNA TRANQUILLA STRADA DRITTA, BENCHE' QUANDO ARRIVA LA SERA CON IL SUO FRESCO E BENEFICO INFLUSSO SORPRENDENTEMENTE LE NUMEROSE MINORANZE CHE HANNO LAVORO INTASANO PRESTO LE STRADE CON LE LORO AUTO...

...DOVE UN GROSSO CONTINGENTE DI PULOTTI E' STAZIONATO PER CONTROLLARE QUESTO MOVIMENTO..

SERGENTE! HO VISTO UN ORRIBILE GRUPPO DI RAGAZZI SOSPETTI LA' DIETRO IL RECINTO. TI ORDINO DI PRENDERE DUE UOMINI E FARE ACCERTAMENTI!

SIGNORS!!

CON ME UOMINI! PRENDIAMO QUESTA SCORCIATOIA ATTRAVERSO IL BOSCO!

OPS! CI SONO DEGLI INCONVENIENTI IL NOSTRO CAMMINO E' SBARRATO DA FILO SPINATO. TANTO I NOSTRI STIVALI SONO ALTI PERCIO' POSSIAMO SCAVARCALO FACILMENTE.

MA NON ANDIAMO CONTRO LE REGOLE?

PERMETTIMI DI DIRTI, MIA GIOVANE RECLUTA CHE NOI SIAMO LA LEGGE E FAI MEGLIO A RICORDARTELO

AHIAA!

STRANO! NON VEDO IL RECINTO DEL FESTIVAL INFATTI SEMBRA DI ESSERE IN UN NORMALE CAMPO AGRICOLO ARATO

VERAMENTE CURIOSO! STIAMO ANDANDO IN DIREZIONE DI UN AREA DI CAMPEGGIO... CHE COSA SI PUO' DEDURRE DA QUESTO?

MIO DIO, MISERICORDIOSO! CHE TIPI STRANI...CHE VESTITI DA PRIMITIVI...

LE MERDE!

TRE MERDE!

E' POSSIBILE CHE STIAMO CAMMINANDO FUORI DALLA NOSTRA AUTORITA', FUORI DALLA NOSTRA GIURISDIZIONE, ALL'INTERNO DEI CONFINI PROIBITI DEL FESTIVAL DEI GIOVANI?

DANNAZIONE! MI SA CHE SIAMO DENTRO!

DIAMINE SERGENTE! NON HO MAI VISTO COSI' TANTI MISCREDENTI IN UN SOLO POSTO !!

CHE CALMA...SEMBRA CHE TUTTI SIANO SVANITI...FINALMENTE HO LA POSSIBILITA' DI LAVARMI E RADERMI POI VADO UN PO' A CUCCARE DALLE DUE TIPE DELLA TENDA ACCANTO, POI FORSE CI SCAPPA - C O S A!!?

MYSTIC FOOT
VEGAN SHOES

HO VISTO GIUSTO?? O ERANO ALLUCINAZIONI!? FORSE TUTTO QUESTO CASINO E' STATO TROPPO PER ME, NON SONO MAI STATO UN BUON COMMERCIANTE. FORSE UNA RETATA, DALL' ALTRA PARTE DEL FESTIVAL MA SONO SOLO IN TRE!?

POI C'E' TUTTA QUESTA CALMA, QUALCUNO DEVE AVERLI VISTI PER FORZA. MA SUPPONIAMO DI NO, COME MAI POTRO' SAPERE SE C'ERANO O MENO? COMUNQUE E' MEGLIO ASPETTARE E GUARDARE

SIAMO IN MEZZO AGENTI! FACCIAMO FINTA DI NIENTE PROCEDIAMO DIGNITOSI!

POSSO SOLO DEDURRE CHE C'E' UN EQUIVOCO, IN NORMALI CIRCOSTANZE LE PERSONE CHE SI SONO PERSE O DERUBATE POSSONO CHIEDERE A UN POLIZIOTTO...COMUNQUE CHIEDERO' INFORMAZIONI A UNA FACCIA SIMPATICA

MI SCUSI RAGAZZO MIO, CI SIAMO PERSI DENTRO QUESTA PROPRIETA'PRIVATA INAVVERTITA= MENTE, VORREI CHIEDERLE SE FOSSE POSSIBILE -

-LA DIREZIONE PER-

ZOOSH!

'FANCULO, PORCO!!

SCUSI PER...

L'USCITA..

CLAP! CLAP!

YEAH! FENOMENALE

GRANDE!

E'LA MIGLIORE CHE ABBIA MAI VISTO!

QUALCUNO POTREBBE PENSARE CHE SIAMO ANCHE NOI COINVOLTI IN QUESTA FOGNA DROGATA...COPRITE IL VOSTRO DISTINTIVO, UOMINI!

LEI HA PAURA CHE QUESTA BANDA DI DEGENERATI POSSA DENUNCIARCI?

NO DI CERTO! MA NON C'E' DUBBIO CHE LA SQUADRA ANTIDROGA SIA PRESENTE IN GRAN NUMERO. HO PAURA CHE POTREBBERO CATTURARCI

CERTO CHE QUESTO POSTO E' PIENO DI GENTE CHE NON AVREI VOLUTO INCONTRARE!

VOGLIO TORNARE A CASA!

OH!! BISOGNA AIUTARE QUESTA POVERA GENTE!

FOOD

COSI' APPENA BEVUTO IL VOSTO CAFFE' VI PORTIAMO FUORI.

GRAZIE AL CIELO! VOI SIETE UN ANGELO!

SAI, FORSE E' MEGLIO NON DIRE NIENTE DI QUESTA STORIA A GIOVANNI... HA UNO STRANO CARATTERE ...POI SULLA MADAMA E' PAZZESCO.

DIO! E' PALLOSISSIMO QUANDO FA COSI'!

NON POSSO CONTINUARE A INCASINARMI LA VITA COSI'...

PIU' TARDI DI NOTTE...

BENE! CI SIAMO MERITATI UN BEL BREAK ADESSO

A TARDA NOTTE...

CHE INCUBO! STAVO SOGNANDO LA MADAMA... SPERO DI NON ANDARE FUORI O CHE MI STIA VENENDO QUALCOSA DI TERRIBILE ...TUMORE.

LA MATTINA DOPO...

NO!! IL VENTO E' TORNATO FORTE ANCORA GUARDA IL TELONE DEL TETTO VOLA VIA PROPRIO DOVE SEI CADUTO TU GIOVANNI

UMBE' PERCHE' NON L'AGGIUSTI ?

CHI IO???! MA SE SEI STATO TU A ROMPERLO.

MA DAAAI QUESTA BREZZA NON FARA MICA PAURA ALL' UNICO SUPERSTITE DEL "FESTIVAL PERDUTO" HE! HE! HE

SALVE TIPO! VUOI DELLO SPEED?

MA SEI FUORI? TI SEMBRA CHE ORA HO BISOGNO DELLO SPEED? OH MERDA NO!!

RRII!

TIPP

TRE QUARTI DEL NOSTRO TELONE SONO VOLATI VIA!

WUMF

EHM! AN-DRO' A COM-PRA-RE UN NUOVO TELO DI PLASTICA DA QUALCHE PARTE...

PERFETTO! COSI' RIEMPI D'ACQUA ANCHE LA TANICA

TELONI DI PLASTICA?
LI PUOI TROVARE NEL BANCHETTO LAGGIU'

TELONI DI PLASTICA!??
CRISTO! FACEVI MEGLIO A CHIEDERMI DELLA POLVERE D'ORO

CAPITI MALE RAGAZZO MIO! NON POSSO ESSERTI DI AIUTO L'UNICA POSSIBILITA' E QUELLA DI PROVARE LAGGIU' DOPO QUEGLI ALBERI, LA' VENDONO UN PO' DI TUTTO

SAVE A CALF FROM THE NUCLEAR HOLOCAUST- EAT VEAL!

UHMMN UN MERCATO LIBERO SEMBRA DI ESSERE IN VIA MONTENAPOLEONE

VENITE, VENITE OROLOGI RUBATI ACCENDINI RUBATI

NO STOP TAROCCHI

COFFEE SHOP MOBILE

PREZZI BASSI!

VESTITI USATI

BAR VEGETARIANO

FACE PAINTING WHILE YOU WAIT

HOMER JACK

CHILI'S

NON CREDO PROPRIO CHE RIUSCIRO' A TROVARE IL TELONE ...HO SENTITO IL MIO NOME?

...GIOVANNI...

CONTINUA

controllo urbano: L'ECOLOGIA DELLA PAURA

1. Oltre Blade Runner

Ogni città americana ha i suoi simboli ufficiali e il suo motto: certe hanno delle mascotte, dei colori, delle canzoni, degli uccelli, degli alberi; talvolta anche delle montagne. Ma solo Los Angeles ha adottato un incubo come simbolo ufficiale.

Nel 1988, dopo tre anni di dibattito, una galassia di pezzi grossi e società commerciali sottopose al sindaco Bradley un dettagliato piano strategico per il futuro della California del Sud. Sebbene la maggior parte di "L.A. 2000: Una città per il futuro", questo il nome del progetto, sia dedicato a una iperbolica retorica riguardo alla irresistibile ascesa di Los Angeles come "crocevia del mondo", un capitolo nell'epilogo (scritto dallo storico Kevin Starr) prova a immaginare cosa potrebbe succedere se la città fallisse nel creare un nuovo "sistema dominante" per governare le sue straodinarie diversità etniche: "C'è, naturalmente, lo scenario *Blade Runner*: la fusione di culture individuali in un popolare poli-glottismo sinistro con ostilità irrisolte".

Blade Runner: l'alter ego distopico della stessa L.A. Prendete il Grayline tour nel 2019: la piramide neo-maya alta due chilometri della Tyrell Corporation stilla pioggia acida sulle masse bastarde nella brulicante Giza giù di sotto. Enormi immagini al neon fluttuano come nuvole sopra le strade fetide e iperviolente, mentre una voce intona canzoncine pubblicitarie per cittadini di periferia che vivono nell'"Off-World". Deckard, un Marlowe post-apocalisse, combatte per salvare la sua coscienza e la sua donna, in un labirinto urbano governato da società bio-tech malvagie...

Con il ripristino da parte della Warner Bros. dell'originale del film (molto più dura) qualche mese dopo la rivolta di Los Angeles, la versione del 1982 del regista Ridley Scott, ispirata al romanzo di Philip Dick, riafferma la sua sovranità sopra i nostri sonni sempre più inquieti. Virtualmente tutte le elucubrazioni riguardo al futuro di Los Angeles danno oggi per scontato il cupo immaginario di *Blade Runner* come un possibile, se non inevitabile, punto terminale della "sunshine land".

Tuttavia a parte il fascino di *Blade Runner* come estrema distopia della fantascienza, io trovo questo film stranamente anacronistico e sorprendentemente inadeguato. Scott, in collaborazione con il suo "futurista visuale" Syd Mead, il designer Lawrence Paul e l'art director David Synder, ci offre un incoerente *pastiche* di orizzonti immaginativi. Ma una volta rimossi i cascami del "pericolo giallo" (Scott è notoriamente ossessionato – vedi anche *Black Rain* – dal Giappone urbano come immagine dell'inferno) e quelli "noir" (tutti gli interni marmorei neri stile Déco), oltre agli incombenti stabili high-tech travolti da una radicale decadenza urbana, ciò che rimane è la stessa riconoscibile visione di gigantismo urbano che Fritz Lang celebrò in *Metropolis* (1931).

Il sinistro Everest, creato dalla mano dell'uomo, della Tyrell Corporation, esat-

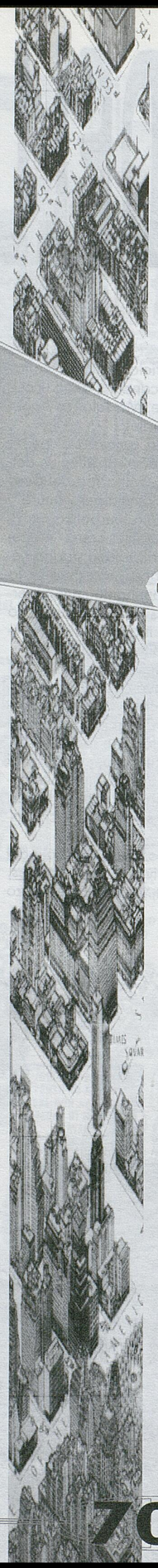
tamente come tutte le macchine-razzo-truccate che sfrecciano nello spazio aereo, sono ovvia progenie, sebbene ora fasciata nelle tenebre, della famosa città grattacielo della borghesia di *Metropolis*. Ma Lang stesso plagiò i suoi contemporanei futuristi americani; dopotutto, l'architetto Hugh Ferris, che insieme al designer di grattacieli Raymond Hood e l'architetto-archeologo messicano Francisco Mujica (visionario di piramidi urbane come la torre della Tyrell), rese popolare la futura "Titan City" dei grattacieli, narrati da mille racconti, con le autostrade su ponti sospesi e aeroporti sui tetti. Ferris e compagnia, a loro volta, rielaborarono fantasie già esistenti, comuni sui giornali della domenica già dal 1900, su come sarebbe stata Manhattan alla fine del secolo.

Blade Runner, in altre parole, rimane un'altra edizione di questa visione modernista del centro, alternativamente utopia o distopia, *ville radieuse* o Gotham City, del futuro della metropoli come Manhattan-Mostro. È una fantasia che sarebbe meglio chiamare "wellsiana", giacché non più tardi del 1906, nel suo *Il futuro in America*, H.G. Wells stava già tentando di raffigurare il tardo XX secolo con "l'estensione del presente" (rappresentato da New York) per creare "una sorta di gigantesca caricatura del mondo esistente, tutto sommerso da gigantesche proporzioni ed enormità oltre misura".

La particolare "gigantesca caricatura" di Ridley Scott potrebbe catturare le ansie etno-centriche riguardo alla corsa selvaggia del poli-glottismo ma fallisce quando si cimenta in maniera immaginaria con il paesaggio della vera Los Angeles – specialmente le grandi distese ininterrotte di baracche fatiscenti, casotte e case stile ranch – come si sta sviluppando socialmente e fisicamente nel XXI secolo.

Nel mio recente libro su Los Angeles (*Città di Quarzo*, Manifestolibri, 1993) enumero varie tendenze verso la militarizzazione del panorama. Eventi come la rivolta della primavera del 1992, inclusa una recessione progressiva, la fuga di capitali, selvaggi tagli di bilancio, un tasso d'omicidi in crescita (nonostante la tregua tra la gang nere) e il boom degli acquisti di armi nelle periferie, confermano solamente che la polarizzazione sociale e l'apartheid spaziale stanno accelerando. Mentre l'"estate senza fine" sta per finire, sembra assai probabile che la Los Angeles del 2019 potrebbe comodamente stare in relazione distopica con ogni ideale di città democratica.

Ma che tipo di scenario urbano, se non *Blade Runner*, potrebbe produrre questa maligna evoluzione dell'ineguaglianza? Invece di vedere il futuro semplicemente come una magnificazione grottesca e wellsiana della tecnologia e dell'architettura, ho tentato di estrapolare con cura le tendenze spaziali esistenti per vederne i loro modelli emergenti. William Gibson, in *Neuromante* e in altri racconti, ha proposto esempi sbalorditivi che dimostrano come la fantascienza realista ed "estrapolativa" possa operare una prefigurazione della teoria sociale, come una politica di opposizione anticipatrice al cyber-fascismo che sta in agguato dietro l'orizzonte futuro.



In ciò che segue, offro una mappa "gibsoniana", già parzialmente elaborata, per il futuro di Los Angeles. Paradossalmente, la mappa stessa (se ne osservi il centro), sebbene sia ispirata da una visione del marxismo per cyberpunk, assomiglia non poco alla veneranda "combinazione della mezza luna e del bersaglio per le frecce" che Ernest W. Burgess dell'Università di Chicago fece diventare, molto tempo fa, "il più famoso diagramma nella scienza sociale".

In aiuto di coloro che non hanno familiarità con il gruppo della Scuola di Sociologia di Chicago e con i suoi studi canonici della "città nord-americana", mi sia concesso di dire che il bersaglio per le frecce di Burgess rappresenta le cinque zone concentriche della città nella quale la lotta per la sopravvivenza del più forte (come immaginato dai darwinisti sociali) si suppone generi le classi sociali urbane e il tipo di abitazioni. Esso ritrae una "ecologia umana" organizzata da forze biologiche di invasione, competizione, successione e simbiosi. La mia rimappatura della struttura urbana riporta Burgess nel futuro. Conserva certe determinanti "ecologiche" come il salario, il valore dei terreni, la classe e la razza, ma aggiunge un nuovo decisivo fattore: la paura.

2. Scansione dello spazio (scanorama)

C'è qualche bisogno di spiegare il perché la paura si inghiotte l'anima di Los Angeles?

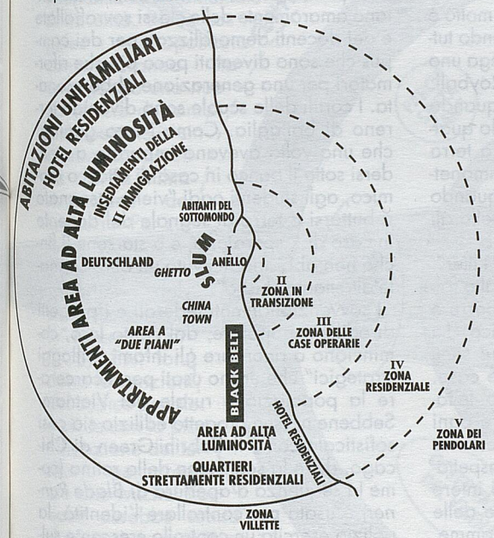
L'ossessione ricorrente della propria sicurezza personale e dell'isolamento sociale è superata solo dal terrore della borghesia di pagare sempre più tasse. Di fronte a una disoccupazione e a un problema della casa su una scala mai eguagliata dal 1938, tutti i partiti continuano a ripetere che il bilancio deve essere pareggiato e l'assistenza ridotta. Con il rifiuto di fare nuovi investimenti pubblici per riequilibrare le condizioni sociali, noi cittadini siamo obbligati a fare investimenti privati nella sicurezza pubblica. La retorica della riforma urbana persiste, ma la sostanza è estinta. "Ricostruire L.A." significa semplicemente rinforzare il bunker.

Mentre la vita in città, di conseguenza, diviene sempre più bestiale, le diverse classi sociali adottano strategie e tecnologie di sicurezza proporzionali ai loro mezzi. Come nel bersaglio per le frecce inventato da Burgess, il modello che ne risulta si condensa in zone concentriche. Il fuoco è Downtown (il centro).

In un altro saggio ho raccontato nel dettaglio come un comitato d'emergenza segreto di Downtown guidato da proprietari immobiliari consociati (il cosiddetto Comitato dei 25) rispose alla percezione della minaccia della rivolta di Watts del 1965. Messi in guardia dagli organismi di controllo che una "invasione" nera del centro della città era imminente, il Comitato dei 25 abbandonò gli sforzi di ristrutturazione e vendita dei vecchi uffici del centro. Poi usarono il potere sulla città di un'eminente proprietà terriera per radere al suolo dei quartieri e creare un nuovo centro finanziario a qualche isolato di distanza da quello precedente. La commissione urbanistica, che agisce virtualmente come il loro pianificatore privato, prese come garanzia gli investimenti del Comitato dei 25 nel vecchio quartiere degli affari offrendo ampi sconti, a un valore ben al di sotto del mercato, su lotti nel nuovo centro.

La chiave del successo dell'intera strategia (celebrata come la "rinascita" del centro di L.A.) fu la segregazione fisica del nuovo centro e del suo valore immobiliare dietro un bastione di palizzate, pilastri di cemento e muri di autostrade. I tradizionali collegamenti per pedoni tra la Bunker Hill e il vecchio centro furono rimossi, il traffico pedonale nel nuovo quartiere finanziario fu alzato sopra il livello della strada su marciapiedi l'accesso ai quali era controllato dai sistemi di sicurezza di ogni singolo grattacielo. Questa privatizzazione radicale dello spazio pubblico del centro, con le sue acutissime sfumature razziali, accadde senza significativi dibattiti pubblici e senza proteste.

Le rivolte del 1992, per di più, hanno solo messo in luce la previdenza degli architetti della fortezza di Downtown. Mentre venivano infrante le vetrine del vecchio quartiere degli affari tra la Broadway e la Spring street, la Bunker Hill ha reso onore al proprio nome. Solo premendo qualche bottone sulle loro tastiere, le squadre di sicurezza dei grandi stabili delle banche sono stati in grado di chiudere gli accessi dei loro costosi beni immobili. Le porte metalliche d'acciaio anti-proiettile si sono chiuse sopra le entrate al livello della strada, gli ascensori si sono immediatamente bloccati e sono stati chiusi gli accessi alle scale mobili. Ma, come il "Los Angeles Business Journal" ha recentemente puntualizzato in un servizio speciale, il successo delle difese delle



compagnie di Downtown durante la rivolta ha solo stimolato una domanda di un livello di sicurezza fisica nuovo e più alto.

In primo luogo, il confine tra l'architettura e l'autorità di polizia si è ulteriormente eroso. La polizia di L.A. è diventata attore principale nella progettazione di Downtown. Nessun grande progetto viene varato senza la sua partecipazione e in certi casi, come ha dimostrato il recente dibattito sulla messa in opera di gabinetti pubblici nei parchi e nelle stazioni della metropolitana (al quale si è opposta), la polizia può apertamente esercitare il potere di veto.

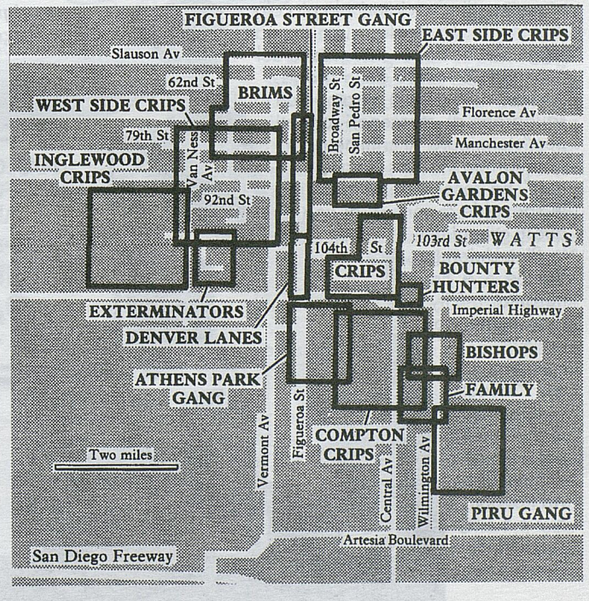
Secondariamente, il monitoraggio video delle zone ristrutturate di Downtown si è esteso ai parcheggi, ai camminamenti privati, alle piazze e così via. Questa sorveglianza pervasiva costituisce lo *scanorama*, una *scansione dello spazio* virtuale, uno spazio di visibilità protettiva che definisce ulteriormente i luoghi dove gli impiegati e i turisti borghesi si possano sentire sicuri. Inevitabilmente la videocamera del posto di lavoro o del grande magazzino si estenderà ai sistemi di sicurezza domestici, ai "bottoni antipanico" personali, agli antifurto per auto, ai telefoni cellulari e così via, in una continuità senza strappo della totale sorveglianza sulla vita quotidiana. Così, molto presto, lo stile di vita degli yuppie potrebbe essere stabilito sull'abilità di aggregare dei "guardian angel" elettronici che li controllino. (Nel frattempo, questi sono anni di boom per i produttori di tecnologia di video-sorveglianza. Il leader del settore, una società svedese, è oggi lo sponsor ufficiale della famosa Maratona di Londra.)

Quando tutto il resto fallisce, la "casa intelligente" diventa una combinazione di un bunker e un deposito d'armi. Recentemente un organo federale ha preso in esame gli assetti di una società finanziaria e ha scoperto che il presidente, tale Thomas Spiegel, aveva convertito il suo quartier generale a Beverly Hills in una fortezza segreta a prova di terrorista. Oltre ad avere degli elaborati sistemi a sensori di sicurezza, un sofisticato sistema informatizzato che memorizzava tutte le operazioni terroristiche nel mondo, un'armeria nel parcheggio, il palazzo al 8900 di Wilshire aveva anche il più insolito bagno di Los Angeles: "L'ufficio di Tom Speigel, oltre ai vetri antiproiettile, è stato progettato per avere un bagno con una doccia antiproiettile. Nel caso in cui suonasse l'allarme si aprirebbero dei pannelli segreti nelle pareti della doccia, dietro ai quali ci sono dei fucili ad alta potenza".

3. Zona di guerra

Oltre la scansione dello spazio del centro fortificato c'è la cintura del barrio e i ghetti che circondano il centro di Los Angeles. Nello schema originale di Burgess, ispirato a Chicago, questa era la "zona di transizione". Le case a schiera e le vie operaie, mischiate con le vecchie fabbriche e le infrastrutture dei trasporti che danno asilo ai nuovi immigranti e ai lavoratori maschi *single*. L'anello interno dei quartieri latini di Los Angeles divisi dall'autostrada ricapitola ancora queste funzioni classiche. Qui nelle Boyle e Lincoln Heights, Central Vernon e MacArthur Park ci sono i porti d'entrata degli immigrati delle regioni più povere, come i serbatoi di manodopera a basso costo degli hotel di Downtown e i garzoni dei magazzini di vestiti. Le densità di popolazione, come si vede nel diagramma di Burgess, sono le più alte della città. (Secondo il censimento del 1990 un isolato di MacArthur è di circa il 30% il più abitato di Midtown Manhattan!)

Infine, proprio come a Chicago nel 1927, queste zone operaie



DLOGIA DELLA PAUR

("dove caoticamente un gran numero di bambini affolla un'area limitata") rimangono il terreno di cultura delle gang giovanili di strada (circa un centinaio secondo le informazioni del distretto scolastico). Ma mentre la "Gangland" del 1920 a Chicago era studiata essenzialmente come interstiziale per l'organizzazione sociale della città – "come i quartieri residenziali recedono davanti all'invasione del commercio e dell'industria, le gang si sviluppano come una manifestazione della frontiera economica, morale e culturale che delimita l'interstizio" – una mappa delle gang oggi a Los Angeles è coestensiva alla geografia delle classi sociali. La violenza giovanile tribalizzata oggi sprizza fuori dall'anello interno dentro le vecchie zone periferiche...

A causa di tutto ciò, comunque, l'anello interno rimane il settore più pericoloso della città. La "divisione difesa" della polizia, che pattuglia proprio la zona ovest di Downtown, investiga regolarmente su più omicidi di qualsiasi altro commissariato della nazione. I dintorni di MacArthur Park, una volta il fiore all'occhiello del sistema dei parchi di L.A., sono ora una zona di guerra dove gli spacciatori di crack e le gang compiono le loro scorrerie armati di mitragliatori e Uzi. Nel 1990 vi sono state uccise 30 persone.

Per loro stessa ammissione, i sovraccaricati distaccamenti della polizia nell'anello interno, non sono in grado di tenere il conto di tutti i corpi sulle strade e si occupano molto meno di rapine comuni, furti d'auto o dell'estorsione organizzata. Mancando le risorse o uno scudo politico dei quartieri più ricchi, la disperata popolazione dell'anello interno viene lasciata al suo destino. Come ultima risorsa si sono rivolti al signor Smith & Wesson, il cui nome segue un "protetto da..." scritto sulle porte di molte case. Nel frattempo i proprietari degli slum si stanno costruendo un proprio regno privato del terrore contro gli spacciatori e la piccola criminalità. Di fronte a una nuova legge che autorizza il sequestro delle proprietà invase dalla droga, stanno assoldando strampalati squadroni di mercenari armati per "sterminare" il crimine nei loro quartieri. Il "Los Angeles Times" ha recentemente descritto le spavalde avventure di uno di questi gruppi nella Pico-Union, a Venice e a Panorama City (San Fernando Valley).

Guidata da un "soldato di ventura", due metri per 120 kg, di nome David Royball, questa squadra di sicurezza è ben conosciuta tra i padroni degli immobili per la sua efficiente brutalità. Sospetti spacciatori e i loro clienti, ma anche semplici balordi e altra gente che non piace ai proprietari, sono fisicamente buttati fuori dalle case con una pistola alla tempia. Coloro che resistono o protestano sono picchiati senza pietà. In un raid a Panorama City qualche anno fa, annota il "Times", Royball e il suo gruppo rastrellarono così tanti residenti e occupanti a causa della droga da trasformare una stanza per ricreazione in una cella di sicurezza e ammanettarono i cosiddetti arrestati a un muro chiazzato di sangue". La polizia era a conoscenza di questa *galera privata* ma respinse le lamentele dei residenti "perché serviva a nobili scopi".

Royball e la sua gang ricordano da vicino i cosiddetti *matador*, o squadre armate in affitto, che pattugliano i quartieri urbani brasiliani e frequentemente, mentre la polizia deliberatamente volta le spalle, giustiziano criminali abituali, ma anche qualche ragazzo di strada. Il loro motto è che "si occupano di un lavoro quando tutti gli altri hanno fallito". Come spiega uno dei più aggressivi concorrenti di Royball: "Qualcuno deve comandare, e quando siamo là, noi lo facciamo. Quando qualcuno fa lo spiritoso, lo buttiamo a terra davanti ai tutti i suoi amici. Lo ammanettiamo e lo prendiamo a calci e quando arriva l'ambulanza ed è sulla barella gli diciamo: 'Hey, denunciami!'"

A parte la pratica di "affittare un killer", la città interna produce anche un alto fatturato per le ditte produttrici di sbarre e grate per la protezione domestica. La maggior parte delle baracche qui sembrano più gabbie di uno zoo che case. Come in un film di George Romero, le famiglie operaie si devono chiudere ogni notte bene al riparo dalla citta esterna zombificata. Una conseguenza inaspettata è la terribile frequenza con cui intere famiglie, intrappolate dalle sbarre delle loro case, vengono uccise dalle fiamme degli incendi.

Le *case-prigione* hanno una forte risonanza nel panorama della città interna. Prima dell'esplosione della primavera del '92, molti negozi di liquori, sul modello dei banchi di pegno, hanno completamente ingabbiato la zona vicina alla cassa, nascondendo discretamente in posizioni strategiche anche armi da fuoco. Ogni untuoso spaccio d'alimentari ha cominciato a far passare hamburger e soldi attraverso vetrate antiproiettile acriliche. Palazzi di cemento senza finestre, con facciate impossibili da graffitare, si sono diffuse nell'ultimo decennio nel panorama stradale come acne giovanile. Oggi le compagnie d'assicurazione hanno reso questi "bunker a prova di rivolta" virtualmente obbligatori per la ricostruzione di molte zone.

Le scuole medie inferiori e superiori, nel frattempo, sono diventate sempre più indistinguibili dalle galere. Mentre la spesa procapite per l'istruzione a Los Angeles è precipitata, le scarse risorse sono state assorbite nel fortificare le scuole e nel pagare la polizia privata. Gli studenti si lamentano amaramente delle classi sovraffollate e dei docenti demoralizzati per dei campus che sono diventati poco più che riformatori per una generazione abbandonata. I cortili delle scuole sono diventati terreno di battaglia. Come i loro genitori che una volta avevano imparato a stendersi sotto il banco in caso di attacco atomico, agli studenti oggi "viene insegnato a buttarsi a terra al segnale del docente in caso di... sparatoria, e a starsene lì finché non abbiano ricevuto un altro segnale altrettanto chiaro".

I sovvenzionamenti federali e i progetti di edilizia popolare, dal canto loro, cominciano a ricordare gli infami "villaggi strategici" che erano usati per incarcerare la popolazione rurale del Vietnam. Sebbene nessun progetto edilizio sia così sofisticato come il Cabrini-Green di Chicago, dove la scansione della retina (come la sequenza d'apertura di *Blade Runner*) è usata per controllare l'identità, la polizia esercita un controllo crescente sulla libertà di movimento. Come abitanti di una nazione nemica, i residenti delle case popolari di ogni età sono fermati e controllati a completa discrezione della polizia e le loro case sono perquisite senza mandato. In un episodio particolarmente grave, solo una paio di settimane prima della rivolta del 1992, la polizia di L.A. ha arrestato più di cinquanta persone nel corso di un raid a sorpresa contro le case del progetto Watts' Imperial Courts.

Nella città con i peggiori tagli all'edilizia, gli abitanti delle case popolari, terrorizzati dalla minaccia degli sfratti, sono sempre più riluttanti a reclamare i propri diritti costituzionali contro le perquisizioni illegali. Contemporaneamente sono state approvate delle linee-guida nazionali (che saranno di certo riprese da Clinton) che permettono alle autorità preposte all'edilizia di sfrattare le *famiglie* degli spacciatori e dei loro complici. Questo apre la porta a una politica di *punizione collettiva* come quella praticata, per esempio, dagli israeliani contro le comunità palestinesi nella West Bank.

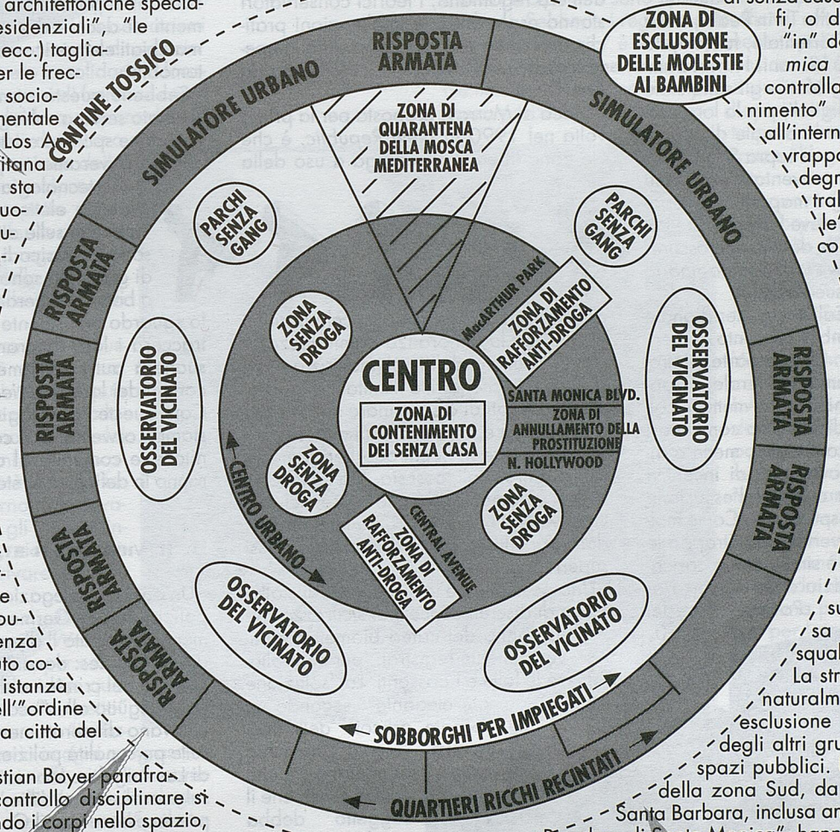
4. Le mezze lune della repressione

Nel diagramma originale di Burgess, le "mezze lune" delle comunità etniche ("Germania", "Little Sicily", "Black Belt" ecc.) e le ecologie architettoniche specializzate ("hotel residenziali", "le aree a due piani" ecc.) tagliano il "bersaglio per le frecce" del modello socio-economico fondamentale della città. Nella Los Angeles metropolitana contemporanea sta emergendo una nuova specie di comunità speciale in sincronia simpatetica con la militarizzazione del territorio. Per comodità potremmo chiamarle "quartieri del controllo sociale" (d'ora in poi QCS). Essi fondono le sanzioni del codice penale e civile con la pianificazione del territorio per creare ciò che Michel Foucault avrebbe senza dubbio riconosciuto come ulteriore istanza dell'evoluzione dell'"ordine disciplinare" della città del XX secolo.

Ecco come Christian Boyer parafrasa Foucault: "Il controllo disciplinare si estende distribuendo i corpi nello spazio, collocando ogni individuo in una partizione cellulare, creando uno spazio funzionale a partire da questa collocazione spaziale analitica. Alla fine questa matrice spaziale diventa sia reale sia ideale: una organizzazione gerarchica di spazio cellulare e ordine puramente ideale che era imposta sopra le sue forme."

I QCS oggi esistenti (simultaneamente "reali e ideali") possono essere distinti a seconda della loro modalità giuridica di "disciplina" spaziale. I quartieri di *diminuzione*, oggi rafforzati contro i graffiti e la prostituzione nelle zone propriamente di Los Angeles e West Hollywood, hanno esteso i tradizionali poteri di polizia sulle infrazioni (la fonte legale del finanziamento di tutto il piano regolatore) dalla fabbrica nociva ai comportamenti nocivi. Poiché sono auto-finanziati dalle multe o dalle imposte aggiunte (sulle vernici spray, ad esempio) i quartieri di *diminuzione* permettono ai proprietari di case o ai gruppi di commercianti di definire un intervento intensificato della polizia contro gli specifici problemi sociali.

I quartieri di *espansione*, rappresentati lungo tutta la California del Sud dalle zone "senza droga" che circondano le scuole pubbliche, aggiungono pene extra federali/statali o "aumenti" ai crimini commessi entro un raggio specifico di istituzioni pubbliche. I quartieri di *contenimento* sono progettati per mettere in quarantena potenziali problemi sociali epidemici, che vanno dall'insetto illegale immigrato, la mosca della frutta mediterranea, fino alle sempre più numerose masse di senza casa angeleni. Sebbene la "zona di contenimento dei senza casa" del centro di Los Angeles non rispetti il preciso, anche se surreale, cartello del Dipartimento statale dell'agricoltura che dice: "Zone di quarantena della mosca mediterranea", questa è purtuttavia uno dei più drammatici esempi di QCS. Per regolamento, il traboccare di insediamenti di senza-casa nei distretti limitrofi, o dentro i recinti più "in" della zona *scanoramica* di Downtown, è controllato dal loro "contenimento" (termine ufficiale) all'interno di quelle zone sovrappolate e totalmente degradate come Central City East (o "Nickle" per i suoi abitanti, come dire "100 lire"). Sebbene l'esplosione della popolazione degli homeless, dovuta alla recessione, ha inesorabilmente fatto penetrare la gente di strada anche sui viali e in lotti vuoti dei quartieri vicini all'anello centrale, la polizia di L.A. mantiene la sua politica impietosa di riportarli nello squallore del "Nickle".



La strategia contraria è, naturalmente, la formale esclusione dei senza-casa e degli altri gruppi di paria dagli spazi pubblici. Una marea di città della zona Sud, da Orange County a Santa Barbara, inclusa anche la "Repubblica Popolare di Santa Monica", hanno recentemente approvato l'ordinanza "anti-campeggio" per levare gli homeless dalla loro vista. Mentre Los Angeles e Pomona stanno emulando la cittadina di San Fernando (la città natale di Richie Valens, cantante rock'n'roll-mex, il soggetto del film *La Bamba*) nell'espellere i membri delle gang dai parchi. Questi "parchi senza gang" rinforzano le sanzioni non spazializzate contro i membri delle gang (specialmente il recente STEP, cioè un atto legislativo che stabilisce misure di antiterrorismo e prevenzione) come esempi di "criminalizzazione sulla base dello status" dove l'appartenenza al gruppo, anche in assenza di uno specifico atto criminale, porta all'incriminazione.

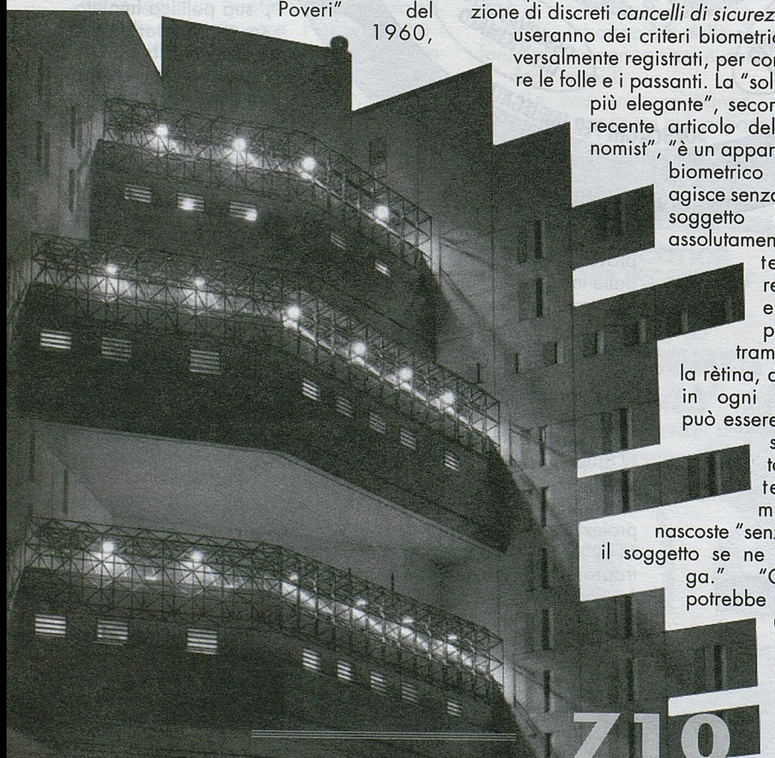
La condizione criminale, per sua stessa natura, mette in gioco le proiezioni delle classi medie e le fantasie conservatrici sulla natura delle "classi pericolose". Così nel XIX secolo, la borghesia intraprese una crociata contro una ampiamente fantasmagorica "minaccia dei barboni" e, nel XX secolo, contro una allucinatoria e domestica "minaccia rossa". A metà degli anni Ottanta, tuttavia, il fantasma di Cotton Mather riapparve improvvisamente nella California meridionale. Le affermazioni che i locali asili nido

DLOGIA DELLA PAUR

fossero congreghe di streghe dalle perversioni sataniche ci ributta indietro nel XVII secolo al tempo del processo contro le streghe di Salem. Nel corso del processo per le molestie all'asilo McMartin, senza dubbio la traversia più lunga e costosa dell'intera storia americana, i bambini furono interrogati riguardo alle maestre-molestatrici che gli volavano intorno sedute sulle scope e riguardo ad altre manifestazioni del "maligno".

Uno strascico che ha accompagnato l'isteria collettiva, che ha indubitabilmente minato l'immensa miniera del senso di colpa paterno, è stata la creazione nella cittadina di San Dimas della prima "zona di esclusione delle molestie ai bambini". Questo sobborgo, stile Twin Peaks, nella San Gabriel Valley orientale, fu riempito di avvisi quali: "Giù le mani! I nostri bambini sono stati fotografati e gli sono state prese le impronte digitali, per la loro protezione". Non so se le armate di bavosi pedofili sulle montagne sopra San Dimas fossero veramente spaventate da questi avvertimenti, ma ogni mappatura di spazio contemporaneo deve far prendere coscienza dell'esistenza di tali zone oscure, "lynchiane", dove l'"*immaginario sociale*" scarica le sue fantasie.

Al contempo la California meridionale del dopo-rivolta sembra sul punto di creare ancora più QCS. Da una parte, l'introduzione del programma federale "Strappa le erbacce e semina", che mette in collegamento i fondi di sviluppo comunitari con la repressione anti-gang, mette a disposizione una nuova serie di incentivi per gli abitanti per adottare l'escusione e/o le strategie di espansione. Come molti attivisti hanno avvertito, lo "Strappa le erbacce e semina" è simile a una caricatura di stato di polizia della "Guerra ai Poveri" del 1960, con il Dipartimento della Giustizia trasformato in un manager del piano urbanistico. Il povero sarà forzato a cooperare alla sua stessa criminalizzazione, come condizione del piano d'intervento urbano.



Dall'altra parte, le tecnologie emergenti possono dare ai conservatori, e probabilmente anche ai neo-liberali, una vera opportunità per sperimentare proposte economiche per l'*imprigionamento comunitario* come un'alternativa a dispendiosi programmi per la costruzione di prigioni. Guidato dall'ideologo dell'Heritage Institute, Charles Murray, la cui polemica contro il programma di spesa sociale del 1984 a favore dei poveri, chiamato *Perdendo terreno,* è il più potente manifesto dell'era reganiana, i teorici conservatori stanno esplorando le implicazioni pratiche della *città carceraria* descritta in opere fantascientifiche come *1997 Fuga da New York*.

L'Idea di Murray, proposta per la prima volta nel 1990 in *New Republic*, è che "le zone libere dalla droga a uso della maggioranza" implicano mucchi di rifiuti sociali per la minoranza criminalizzata: "Se il risultato dell'implementazione di queste politiche (diritto illimitato di padroni e impiegati di discriminare nella scelta di lavoratori e assistenti) è di concentrare le mele marce in pochi quartieri iper-violenti e anti-sociali, così sia. Ma come confinare veramente la sottoclasse nel suo "iper-violento" super–QCS e tenerla fuori dalle zone libere dalla droga delle classi superiori?

Una possibilità è la sistematica installazione di discreti *cancelli di sicurezza* che useranno dei criteri biometrici, universalmente registrati, per controllare le folle e i passanti. La "soluzione più elegante", secondo un recente articolo dell'"Economist", "è un apparecchio biometrico che agisce senza che il soggetto debba assolutamente partecipare". Ad esempio la trama della rètina, diversa in ogni uomo, può essere scansionata da telecamere nascoste "senza che il soggetto se ne accorga." "Questo potrebbe essere utile negli aeroporti, per controllare gli occhi di una tigre Tamil, o di qualsiasi altro che passi inosservato alle guardie di sicurezza."

Un'altra tecnologia emergente è l'utilizzo della polizia dei satelliti "LandSat" collegati con il Servizio Informazione Geografica (SIG). Quasi certamente entro la fine del decennio nelle più grandi aree metropolitane americane, inclusa Los Angeles, saranno usati sistemi geosincroni LandSat-SIG per governare gli ingorghi del traffico e supervisionare la pianificazione urbana. Le stesse prerogative del LandSat-SIG potrebbero essere ottimizzate economicamente e sincronizzate con le stazioni di polizia per sorvegliare i movimenti di decine di migliaia di individui marchiati elettronicamente e delle loro automobili.

Sebbene questo monitoraggio, nell'immediato serva a salvaguardare le costose macchine sportive e altri giocattoli dei ricchi, sarà veramente possibile usare la stessa tecnologia per mettere l'equivalente elettronico di un paio di manette sulle attività di interi strati sociali. Tossicodipendenti e membri di gang possono essere "codificati a barre" e liberati sotto la tutela dello sguardo onnisciente di un satellite che traccerà i loro itinerari 24 ore su 24 e suonerà automaticamente se varcano i confini dei loro *quartieri di sorveglianza.* Con queste tecnologie di controllo di stampo orwelliano, il confino delle comunità e le comunità al confino significheranno in definitiva la stessa cosa.

5. Il vicinato ti sta guardando

Un'ansiosa delegazione di funzionari di polizia dall'ex Germania Est ha recentemente contattato il dipartimento di polizia di Los Angeles: davanti a un massiccio risorgere del crimine e della violenza etnica in seguito alla "occidentalizzazione", volevano disperatamente saperne di più sulle personalità poliziesche più celebrate di Los Angeles. Ma non fecero domande sul commissario Willie Williams o sul suo predecessore Daryl Gates. Piuttosto volevano informarsi su "Bruno il Ladro", il crudele cartone animato con la maschera che appare in innumerevoli segnali che deliminano i confini dell'area dell'"Osservatorio di vicinato".

Il programma dell'"Osservatorio di vicinato", che comprende più di 5500 associazioni di vicinato di controllo del crimine da San Pedro a Sylmar, è la più importante innovazione della polizia di L.A. nel campo della polizia urbana. Attraverso ciò che Burgess chiamò "La zone delle case operaie", che a Los Angeles comprende i quartieri di proprietà degli inquilini nel centro della città e anche i sobborghi operai della San Fernando e San Gabriel Valley, un'amplissima rete di abitanti-guardoni mette a disposizione un sistema di sicurezza che è una via di mezzo tra l'anomia assediata e armata dell'anello interno e le forze private di polizia dei più ricchi quartieri recintati.

L'"Osservatorio di vicinato" ora emulato da centinaia di città nordamericane ed europee, da Rosemead a Londra, è una brillante idea dell'ex capo della polizia Ed Davis. del 1965-71 ciclo di sommmose in Southcentral e Est L.A., Davis considerò il programma come il punto fermo di una più ampia stategia di "auto di base" disegnata per ricostruire il sostegno alla polizia di L.A. e per stabilire una identità territoriale tra unità di pattuglia e abitanti. Sebbene Daryl Gates preferisse gli SWAT team di sua invenzione alle "auto di base", il programma "Osservatorio di vicinato" continuò a svilupparsi attraverso tutti gli anni Ottanta.

Secondo il portavoce della polizia il sergente Chistopher West: "le associazioni di quartiere dell''Osservatorio di vicinato' servono ad accrescere la solidarietà locale e la fiducia in se stessi di fronte al crimine. Abbandonati dai loro responsabili di vicinato, gli abitanti diventano più vigili nella protezione della proprietà e dei beni reciproci. Il comportamento sospetto viene immediatamente riferito e gli inquilini si incontrano regolarmente con gli agenti delle pattuglie per pianificare delle tattiche di prevenzione".

Un agente fuori-servizio in un negozio fu più pittoresco: "L''Osservatorio di vicinato' può essere considerato come una locomotiva in un treno dei film dei cow-boy. I cittadini sono i passeggeri e lo scopo è di fargli fare un cerchio intorno ai loro vagoni e combattere gli indiani finché la cavalleria, cioè la polizia, non possa arrivare a cavallo in loro aiuto".

Non c'è bisogno di dire che questa analogia con il West ha il suo lato oscuro. Chi, per esempio, si incarica di decidere quale comportamento è "sospetto" o chi assomiglia a un "indiano"? Il pericolo, ovvio in ogni programma che arruoli migliaia di cittadini come informatori della polizia sotto lo slogan ufficiale "Occhio agli estranei!", è che inevitabilmente vengono colpiti anche gruppi o individui che non hanno commesso reati. I ragazzi del cerchio interno sono in particolar modo vulnerabili a questo modo chiarissimo di etichettare e infastidire.

Tanto per capirci, fatemi raccontare cosa è successo a una recente assemblea dell'"Osservatorio di vicinato" del mio quartiere (nella zona di Echo Park vicino a Downtown). Una donna bianca anziana chiese a un giovane poliziotto come identificare i giovani delle gang dure. La sua risposta fu sorprendentemente succinta: "I gangster hanno delle scarpe da ginnastica costose e pulite e magliette ben stirate." La vecchia annuì con approvazione per questo consiglio da "esperto", mentre gli altri tra il pubblico si contorcevano sulle sedie al pensiero di quei giovani alla moda che sarebbero stati fermati e interrogati per via di questo stereotipo idiota.

I critici si lamentano inoltre del fatto che l'"Osservatorio di vicinato" è lo strumento per manovre politiche di parte. Anche il sergente West se n'è reso conto: "i responsabili degli isolati ricevono l'incarico dagli agenti delle pattuglie e il programma tende certamente ad attrarre gli elementi dell'intera popolazione più vicini alla polizia". Questi attivisti pro-polizia, inoltre, tendono a essere socialmente non rappresentativi dei loro vicini di casa. Nelle zone a componente messicana, povere e giovani, i capi del "vicinato" sono frequentemente scelti tra i più anziani e tra i pochi di origine bianca. Nelle aree dove c'è una maggioranza di persone che vivono in case in affitto, gli attivisti pro-polizia sono tipicamente proprietari di casa o piccoli padroni. Sebbene i regolamenti ufficiali affermano che l'"Osservatorio di vicinato" è tendenzialmente apolitico, i suoi responsabili sono *de facto* generalmente considerati i secondini del Parker Center. Nel 1986, ad esempio, il sindacato di polizia ha svolto senza problemi una campagna d'opinione nei comitati di vicinato per la revoca della maggioranza "liberal" alla corte suprema.

Le nuove "community policing advisory board" (una sorta di "consulte di comunità") nate al seguito del pestaggio di Rodney King non sono molto più indipendenti. Sebbene la commisione per le riforme guidata da Warren Christopher abbia criticato il fallimento della polizia di L.A. nel rispondere ai reclami dei cittadini, non si è però occupato delle questioni delle consulte. Proprio come l'"Osservatorio di quartiere", i membri delle consulte agiscono a discrezione dei comandanti di polizia. Quando la consulta di Venice, ad esempio, osò sottoscrivere una proposta di ballottaggio per la primavera del 1992 (la "Proposition F") sostenuta dall'ispettorato di polizia, ma invisa al sindacato della polizia, essi furono immediatamente esautorati dal capitano del reparto di polizia della zona. I timorosi ispettori rifiutarono successivamente di intervenire a sostegno dei loro stessi sostenitori.

Sebbene la retorica risuoni con tonalità da pionieri usciti da un film western di John Ford, le pratiche reali dell'"Osservatorio" e delle consulte evocano più spesso i modelli dell'ex Germania Est o della Corea del Sud, dove gli informatori della polizia in ogni isolato controllano i loro vicini di casa e fanno la guardia sugli estranei sospetti.

6. Mini-cittadine e gerontocrati

Quando ho iniziato a studiare le "comunità imprigionate" della California del Sud nella metà del 1980, questa era una tendenza che riguarda solo i quartieri veramente ricchi o i nuovi insediamenti sulla lontana frontiera metropolitana (ad esempio le aree che Burgess descrisse come i "quartieri strettamente residenziali" o le "zone degli abbonati ferroviari"). Dalla ribellione della primavera del 1992, comunque, decine di normali quartieri residenziali di Los Angeles hanno rivendicato il diritto di auto-segregarsi dal resto della città. Ecco come questo fenomeno viene descritto da un giornale: "Dopo il 1980 c'è stato il

...LOGIA DELLA PAUR

boom dei mini-market; dopo il 1990 ci sarà la tendenza al rialzo delle mini-città."

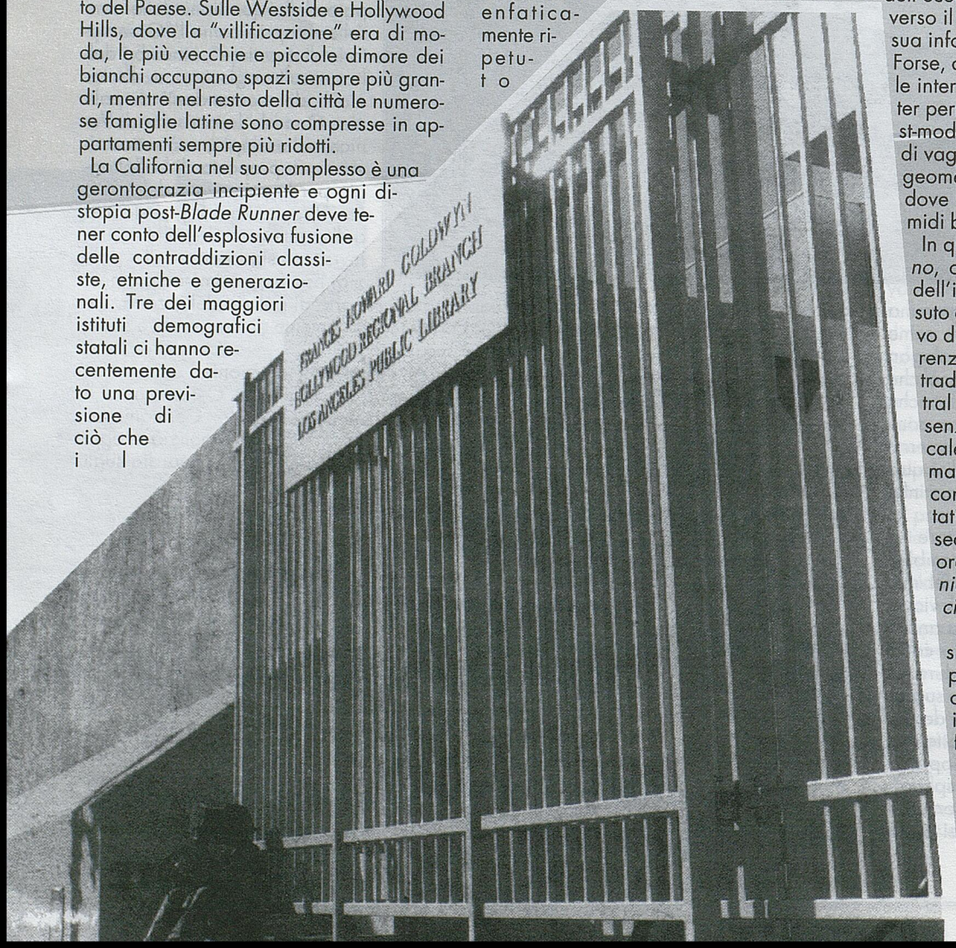
Sebbene la criminalità e la sicurezza siano le motivazioni addotte in pubblico, il valore immobiliare potrebbe essere la ragione più profonda di tali ristrutturazioni. Alcuni agenti immobiliari hanno stimato che la "carcerizzazione" può far lievitare il valore delle case di almeno il 40% in dieci anni. Mentre le comunità – incluse zone di media borghesia nera come Windsor Village e Baldwin Hills – fanno a gara per raccoglierne i frutti, la "zona residenziale IV" comincia ad assomigliare a un alverare fortificato, con ogni isolato residenziale ora incasellato nella sua singola cella. In molti casi, le associazioni dei proprietari della zona mettono a contratto la loro "risposta armata" con una delle numerose multinazionali specializzate nella sicurezza residenziale. Ovviamente questo fatto non fa che aumentare il "differenziale di sicurezza" tra la città interna e le periferie.

Le famiglie i cui figli sono già andati ad abitare altrove sono particolarmente appassionate nel difendere quartieri ad accesso limitato. Ciò introduce un nuovo importante elemento: Los Angeles non è semplicemente polarizzata tra ricchi e poveri, bensì tra giovani poveri e vecchi ricchi.

Per di più, il censimento del 1990 ha mostrato che nella zona metropolitana di Los Angelesil rapporto tra lo spazio-famiglia e lo spazio-uomo è il meno equilibrato del Paese. Sulle Westside e Hollywood Hills, dove la "villificazione" era di moda, le più vecchie e piccole dimore dei bianchi occupano spazi sempre più grandi, mentre nel resto della città le numerose famiglie latine sono compresse in appartamenti sempre più ridotti.

La California nel suo complesso è una gerontocrazia incipiente e ogni distopia post-*Blade Runner* deve tener conto dell'esplosiva fusione delle contraddizioni classiste, etniche e generazionali. Tre dei maggiori istituti demografici statali ci hanno recentemente dato una previsione di ciò che i prossimo futuro ci potrà riservare. Secondo loro, nel "peggiore dei casi", la guerra civile scoppierà nel 2030, dopo che la classe dominante di anziani bianchi figli del baby-boom, che vivono nei quartieri "controllati dalla squadre di sicurezza" e che hanno confiscato la maggior parte degli introiti fiscali per sostenere i loro servizi geriatrici, avrà oppresso duramente un'enorme sottoclasse di giovani latini che vivono in "barrios senza illuminazione e non asfaltati": "Nelle assemblee verranno pianificate rivolte, i muri di sicurezza verrano dati alle fiamme e crolleranno, la vendita di armi, e i loro prezzi, andranno alle stelle nelle aree più vecchie. I giovani latini dipingeranno i più vecchi come parassiti che hanno goduto di tutti i benefici della società quando questi erano gratuiti e ora continuano gaiamente a tassare i lavoratori per mantenere il loro tenore di vita. I più vecchi dipingeranno i più giovani latini come estranei che hanno goduto di benefici che sarebbero dovuti andare agli anziani, e li dipingeranno come "non americani" che minacciano la purezza della cultura americana, come criminali contagiosi e senza leggi. Ogni parte sarà preparata all'ultimo assalto.

Alla fine dell'estate del 1992 l'apparato legislativo della California ha fatto passi da gigante nella realizzazione di questo scenario quando ha tagliato selvaggiamente il budget per le scuole e i servizi sociali. I Democratici sconfitti dall'attacco intransigente del governatore Pete Wilson, che ha enfaticamente ripetuto che la questione di fondo "non è la recessione attuale, è quella demografica". Wilson, naturalmente, stava calcolando che i votanti bianchi di mezza età (ancora una maggioranza elettorale) non volevano più sostenere i tradizionali standard di alta qualità dell'educazione pubblica californiana, ora che le scuole sono piene di bambini latini e asiatici. Il voto sul budget ha così effettivamente ratificato due ordini ineguali di cittadinanza e di diritto.



7. Universi Paralleli

Burgess e i suoi studenti, che presero la Chicago degli anni Venti come un vasto laboratorio di ricerca, non ebbero mai dubbi sulla "cruda realtà" dei fenomeni che stavano sistematicamente studiando. Un metodo empirico combaciava con una realtà empirica. L'immagine o la mitografia della città non si frappone, anche se le spetterebbe di diritto, come sottofondo significativo. Né la scuola di Chicago prestò attenzione al ruolo critico della "Columbian Exposition" come un ideal-tipo dello lo sviluppo programmato per la città. Sebbene le esposizioni universali Chicago del 1892 e del 1933 fossero parchi a tema *ante litteram*, la sociologia urbana non poteva ancora creare uno spazio per la città come simulazione.

Oggi il problema non può essere deluso. La città contemporanea simula o si allucina almeno in due sensi decisivi. Primo: nell'era della cultura elettronica e dell'economia, la città si riduplica attraverso il complesso dell'architettura della sua informazione e delle reti dei media. Forse, come suggerisce William Gibson, le interfacce tridimensionali dei computer permetteranno presto ai *flâneurs* post-moderni (o "cowboy della consolle") di vagabondare attraverso la luminosa geometria di questa città mnemonica dove i data-base sono diventati "piramidi blu" e "fredde armi a spirale".

In questo modo, il *cyberspazio urbano*, come la simulazione dell'ordine dell'informazione cittadina, sarà vissuto come sempre più segregato e privo di un vero spazio pubblico a differenza della costruzione della città tradizionale. Soprattutto Southcentral è un buco nero di dati e media, senza una programmazione TV locale via cavo o collegamenti con i maggiori network di dati. Proprio come si trasformò in un ghetto abitativo/lavorativo all'inizio del XX secolo nella città industriale, si sta ora evolvendo in un *ghetto elettronico* all'interno dell'emergente *città dell'informazione*.

Secondo: l'immaginario sociale si sta sempre più incorporando in panorami simulacrali, come parchi a tema, quartieri storici e iper-mercati, che sono tagliati fuori dal resto della città. Tutti i "mostri sacri" della filosofia post-moderna (Baudrillard, Eco ecc.), naturalmente, sono d'accordo nel definire Los Angeles capitale mondiale dell'"iper-realtà". Tradizionalmente i suoi più grandi parchi a tema sono stati fondamentalmente simulazioni architettoniche dei film o della televisione. Al vecchio Selig Zoo, ad esempio, si può entrare dentro al set della giungla di Tarzan, mentre alla Knotts Berry Farm o alla città fantasma di Calico si può partecipare a un classico western. Disneyland, naturalmente, apre i cancelli al "magico mondo" dei cartoni animati e delle caricature di personaggi storici.

Oggi, comunque, la città stessa, o piuttosto la sua idealizzazione, è diventata il soggetto della simulazione. Con il recente declino dell'industria aeromilitare spaziale nella California meridionale, il settore turistico/alberghiero/ricreativo è diventato la maggiore fonte d'impiego a livello regionale. Ma i turisti sono diventati sempre più riluttanti ad avventurarsi negli evidenti pericoli della "giungla urbana" di Los Angeles. Recentemente così si è espresso un funzionario dell'MCA: "C'è qualcuno su ogni angolo di strada con un cartello 'Un lavoro per mangiare' e la città non è più così divertente".

La MCA e la Disney ritengono che la soluzione sia di ricreare i bit vitali della città all'interno dei sicuri confini degli hotel-fortezza e dei parchi a tema cinti da mura. Come risultato, la *Los Angeles artificiale* sta gradualmente venendo alla luce. In essenza, è un arcipelago di sportelli bancari ben sorvegliati dove i ricchi turisti possono rilassarsi, spendere un sacco di soldi e "divertirsi" ancora. Un invisibile esercito di lavoratori poco pagati, che vivono essi stessi in quei *bantustan* come il barrio Santa Ana (a Disneyland) o i *barrios* del Lennox (LAX), fa funzionare armoniosamente la macchina della simulazione.

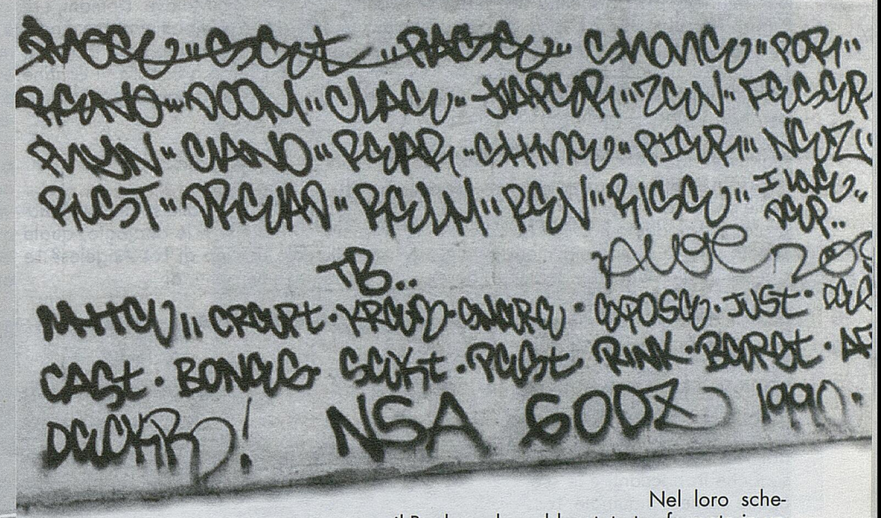
Poiché questi scenari simulati competono l'uno con l'altro sull'"autenticità", ne derivano delle strane relazioni dialettiche. Le simulazioni tendono a copiare non il loro "originale" (ove questo esista), ma le altre simulazioni. Considerate, ad esempio, le multiple o esponenziali iperrealtà coinvolte nelle battaglie industriali per monopolizzare "Hollywood".

I poteri di simulazione: (di) Hollywood

Lungo gli ultimi 25 anni c'è stato un non facile accoppiamento tra il fascino made in HOLLYWOOD e i degradati quartieri di Hollywood. Le star del cinema, naturalmente, non hanno mai vissuto nei quartieri popolari e la maggior parte dei grandi *studios* ha traslocato già da tempo verso la periferia. La vera Hollywood degli anni Trenta è stata descritta perfettamente da Nathanal West come la casa dei "miserabili": comparse, facchini e star decadute.

La Hollywood nell'immaginazione del pubblico mondiale del cinema, di conseguenza, è stata tenuta sottilmente ancorata all'omonima collocazione attraverso rituali a scadenze regolari (le anteprime, gli Academy Award ecc.) e la magica investitura di una dozzina di posti o giù di lì (il Bowl, Graumann ecc.) a reliquie turistiche. Ma dopo l'ultima generazione, mentre la vera Hollywood è diventata uno *slum* iperviolento, i rituali sono finiti e la magia è svanita. Mentre le relazioni tra il significante storico e il suo significato sono decadute, è nata un'opportunità di risuscitare Hollywood in un quartiere più sicuro. Così, a Orlando, Disney ha creato uno stupefacente miraggio art Déco dell'era MGM, mentre l'arcicompetitiva MCA vi si è contrapposta con le sue versioni idealizzate di Hollywood Boulevard e Rodeo Drive agli studi Universal in Florida.

Al contempo, la fuga di Disney e la Hollywood in Florida deprimono ulteriormente la situazione immobiliare nella Hollywood reale. Dopo battaglie assai aspre con i piccoli proprietari locali, i maggiori proprietari terrieri sono riusciti a ottenere l'autorizzazione della città per una operazione estetica da un miliardo di dollari sull'Hollywood Boulevard.



Nel loro schema il Boulevard sarebbe stato trasformato in un parco a tema lineare, recintato, collegato da megacomplessi commerciali a ogni capo. Ma mentre i ristrutturatori stavano ancora trattando con i potenziali investitori, l'MCA ha rotto le uova nel paniere annunciando che la sua enclave quasi esentasse, Universal City, avrebbe costruito una realtà urbana parallela chiamata CityWalk.

Col design del maestro illusionista Jon Jerde, CityWalk è una "realtà idealizzata", le migliori attrazioni di Olvera Street, Hollywood e il West Side sintetizzate in "emozioni tranquille" per il consumo da parte di turisti e residenti che "non hanno bisogno dell'eccitante attività di scansare pallottole... in quella città del Terzo mondo" che è diventata Los Angeles. CityWalk incorpora esempi di "*Mission* revival" e di "L.A. Vernacular" (il Brown Derby), come i cartelloni pubblicitari 3-D, "un enorme King-Kong blu appeso a un totem al neon alto 200 metri", e una sottostazione dello sceriffo per la sicurezza. Per alleviare il senso di artificialità in questo *melange*, sono state aggiunte una "patina d'antichità" e una "manciata di ghiaia".

"Usando un gioco di prestigio decorativo , i designer progettano di camuffare le strade nuove con un mantello di storia istantanea, il giorno di inaugurazione alcuni edifici saranno dipinti in modo tale da dare l'impressione di essere già stati occupati prima. Carte di caramella saranno fissate al pavimento del terrazzo come se fossero state scartate da precedenti visitatori".

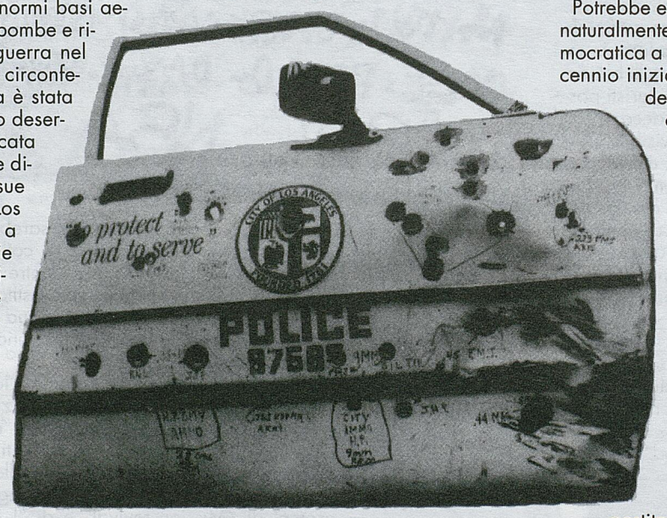
I ristrutturatori di Hollywood hanno immediatamente risposto alla costruzione di CityWalk con un piano di abbellimento del costo di 4,3 milioni di dollari che include la pavimentazione di Hollywood Boulevard con del "glitz", materiale derivato da vetro riciclato. Benché splendido e luccicante non c'è possibilità che il vecchio Boulevard riesca a competere con l'iper-reale perfezione della collina della Universal. Come i proprietari della MCA si sono preso la briga di sottolineare, il CityWalk non è un "iper-mercato" bensì una "rivoluzione" nel design urbano... un nuovo tipo di quartiere". Un simulatore urbano. In realtà alcuni critici si do-

mandano se non sia l'equivalente morale di una bomba al neutrone: la città svuotata di tutte le esperienze di vita umana. Con tutte le sue false carte di caramella fossili e altre truffe, CityWalk ci prende in giro mentre cancella ogni traccia della nostra vera gioia, del dolore o della fatica.

Il confine tossico

Dove finisce l'incubo? Burgess non era molto interessato ai confini della città. Il suo "bersaglio per le frecce" di Chicago svanisce semplicemente nella "zona dei pendolari" e, più in là, nella "Corn Belt". I margini della città di Distopia sono comunque un problema intrinsecamente affascinante. In *Blade Runner,* si ricorderà, l'oscura megalopoli si trasforma nella sua periferia, in maniera improbabile, in Ecotopia, foreste sempreverdi e sconfinati territori selvaggi.

Nessun lieto fine di questo tipo sarà possibile per la Los Angeles del 2019. Il geografo post-moderno Edward Soja ha constatato che la California meridionale è già delimitata, lungo un perimetro deserto quasi ininterrotto, da enormi basi aeree militari e poligoni per bombe e riserve per simulazioni di guerra nel deserto. Ora una seconda circonferenza, ugualmente sinistra è stata disegnata intorno a questo deserto dal Pentagono. Soffocata dai suoi stessi rifiuti, con le discariche traboccanti e le sue acque costiere inquinate, Los Angeles si sta preparando a esportare le sue immondizie e gli usi pericolosi del territorio nell'Eastern Mojave e in Baja California. Invece di ridurre la sua produzione di rifiuti pericolosi, la città si limita a progettare la regionalizzazione della loro collocazione.



Questo *confine tossico* emergente include discariche gigantesche sulla Eagle Mountain (la ex miniera a cielo aperto di ferro Kaiser), e forse vicino ad Adelanto (la defunta base aerea), la controversa discarica radioattiva della Ward Valley vicino a Needles e la ricollocazione di industrie inquinanti, come i mobilifici e le industrie per la placcatura metallica, nella fascia della *maquiladora* di Tijuana. Le conseguenze ambientali potrebbero essere catastrofiche.

I previsti 300.000 contenitori di scorie nucleari, ad esempio, nelle non delineate trincee della discarica nucleare di Ward Valley rimarranno letali per almeno 10.000 anni. Essi rappresenteranno il rischio perenne di fuoriuscita di trizio radioattivo nelle vicinanze del fiume Colorado, avvelenando così le insostituibili sorgenti d'acqua di gran parte della California meridionale. Da parte sua, l'immensa discarica di Eagle Mountain, lunga 5 km, larga 1 e profonda 6, non solo contaminerà la falda acquifera ma creerà anche una cappa di inquinamento aereo su tutta la regione del Riverside. Al contempo, la fuga di industrie pericolose oltre il confine, includendo alla fine un ampio segmento della produzione petrolchimica di Los Angeles, aumenterà la possibilità di catastrofi come quella di Bhopal.

Insomma, la formazione di questa fascia di rifiuti accelererà il degrado ambientale dell'intera America occidentale (e di una parte del Messico). Oggi un terzo degli alberi sulle montagne della California meridionale è già stato soffocato dallo smog e alcune specie animali stanno rapidamente estinguendosi in tutto l'inquinato deserto del Mojave. Domani, i rifiuti cancerogeni radioattivi di Los Angeles potrebbero cancellare ogni forma di vita fino allo Utah o a Sonora. Il *confine tossico* diventerà terra bruciata.

Prima del risveglio...

Alla fine, lasciando alle spalle tutti i diagrammi di Burgess e le analogie, quale sarà il reale destino di Los Angeles? Le tecnologie emergenti di sorveglianza e repressione possono stabilizzare le relazioni di classe e razziali attraverso l'abisso della nuova diseguglianza? L'ecologia della paura diventerà l'ordine naturale per la città americana del XXI secolo? Il filo spinato e le telecamere di sicurezza saranno un giorno un ricordo sentimentale della vita nei quartieri residenziali in periferia così come i paletti bianchi delle recinzioni e i cagnolini chiamati Fido?

Una prospettiva globale potrebbe essere utile. Los Angeles nel 2019 sarà il centro di una galassia-metropolitana di 22-24 milioni di persone estesa alla California meridionale e alla Baja. Con Tokyo, San Paolo, Città del Messico e Shangai, rappresenterà una nuova forma evolutiva: la mega-città da 20-30 milioni di abitanti. È importante sottolineare che non stiamo parlando solamente di modelli più ampi di un vecchio tipo a noi familiare, ma di una specie assolutamente originale e inaspettata di vita sociale.

Nessuno sa, infatti, se i sistemi fisici o biologici di questa grandezza e complessità sono in realtà sostenibili. Molti esperti credono che le città del Terzo Mondo, come minimo, agevoleranno olocausti ambientali e/o imploderanno in guerre civili urbane. In ogni caso il "nuovo ordine mondiale" contemporaneo offre certamente a sufficienza sinistri esempi della totale disintegrazione sociale, dalla Bosnia alla Somalia e al Rwanda, che rendono evidente le realistiche paure dell'apocalisse di una mega-città.

Se Tokyo è un'eccezione, nonostante gli inevitabili disastri naturali, lo è solo a forza di straordinari livelli di investimento pubblico, ricchezza privata e disciplina sociale (il Giappone, inoltre, è culturalmente molto più urbano che periferico-residenziale). Nel recente passato, comunque, Los Angeles ha cominciato ad assomigliare più a San Paolo e Città del Messico che alla post-moderna Tokyo-Yokohama.

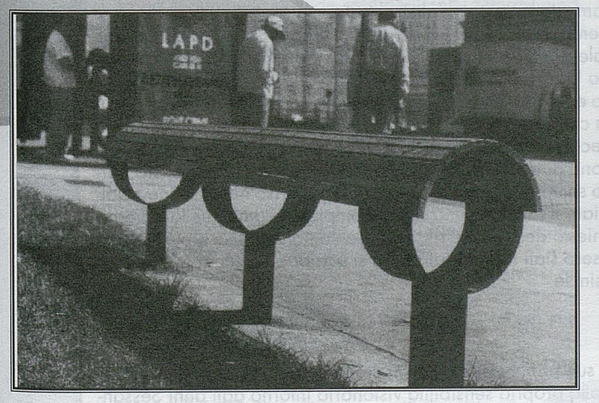
Potrebbe essere teoricamente possibile, naturalmente, per un'amministrazione democratica a Washington nel prossimo decennio iniziare a invertire il processo di decadenza urbana americano con massicci interventi di lavori pubblici. Ma rimarrà straordinariamente difficile assicurarsi il sostegno del Congresso per i reinvestimenti nel Bos-Wash e nei centri urbani della California meridionale finché il deficit dell'era-Reagan rimarrà il tema dominante della politica interna. Al contrario il principale lascito del movimento di Perot, l'insorgenza elettorale di maggior successo degli utlimi 75 anni, potrebbe essere precisamente il nodo gordiano fiscale che è stato gestito per tenere insieme ogni risoluzione della crisi urbana.

Se certe speranze di riforma urbana, ora cautamente sollevate dalla maggioranza di Clinton, saranno un'altra volta infrante, questo accelererà solamente le tendenze distopiche descritte in questo articolo. Per quanto riguarda il caso specifico di Los Angeles, dove la recessione ha già spazzato via un quinto dei lavori manufatturieri della regione, c'è un piccolo aiuto in vista da parte del settore privato. Anche i più tradizionalmente ottimistici modelli econometrici delle *business-school* prevedono ora una depressione regionale di stile texano che durerà fino al 1997, mentre le previsioni delle associazioni governative della California meridionale parlano di tassi fissi di disoccupazione del 10-12% per i prossimi *venti anni*.

Come il sogno dorato appassisce, così potrebbe appassire la fede in una riforma sociale non-violenta. Se le rivolte del 1992 segnano un precedente, la violenza anomica di quartiere potrebbe incominciare a trasformarsi in una violenza politica più organizzata. Sia la polizia sia i membri delle gang parlano già di raggelanti dati di fatto riguardo all'inevitabilità di alcune forme di guerriglia urbana. E malgrado tutti i nuovi muri residenziali e gli scanorami, futuro occhio della polizia nel cielo, la caotica Los Angeles è una metropoli vulnerabile unicamente dal sabotaggio strategico.

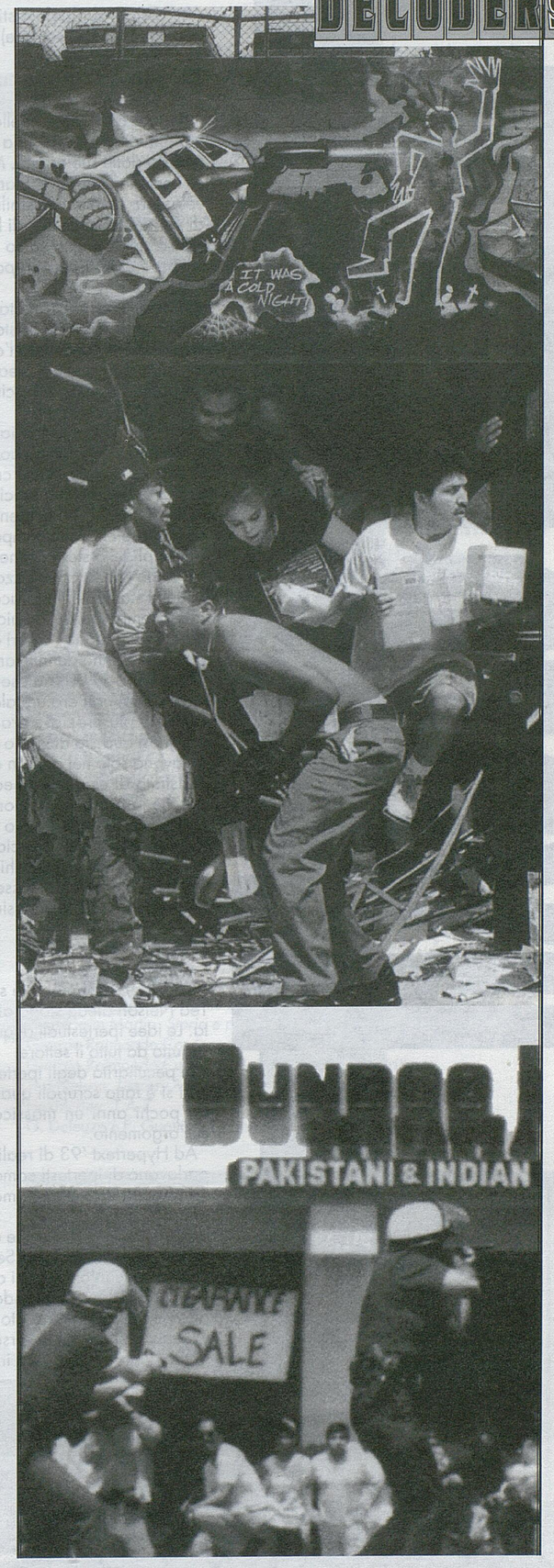
Come gli esempi di Belfast, Beirut e, più recentemente, Palermo e Lima hanno dimostrato, l'auto-bomba è un'arma di terrore urbano anonimo *par excellence* (o, come un esperto dell'anti-sommossa una volta sentenziò, "il sostituto dell'aviazione per il poveraccio). Le auto-bomba hanno ridotto mezza Beirut in un cumolo di rovine, spazzato via un quartiere conosciuto come la "Beverly Hills di Lima" e massacrato i funzionari pubblici più sorvegliati d'Italia.

Se solo la British Army è riuscita alla fine a prevenire le auto-bomba, è stato solo dopo anni di sforzi e dopo la costruzione di un'immensa gabbia di sicurezza intorno all'intero centro della città. Los Angeles uno sforzo preventivo di questo genere, che ad esempio preveda la chiusura delle autostrade e la fortificazione di tutti i servizi pubblici, di raffinerie, oleodotti e centri commerciali, non solo costerebbe decine di miliardi ma anche dissolverebbe la città come entità funzionante.



Il sistema stradale di Los Angeles, in effetti, garantisce al futuro del terrorismo urbano ciò che la foresta tropicale delle Ande offre al *guerrillero* rurale: un terreno ideale.

Se continuiamo a permettere che i centri delle nostre città degenerino in "terzi mondi" criminalizzati, tutta l'ingegnosa tecnologia di sicurezza, presente e futura, non salverà l'ansiosa borghesia. Il suono della prima autobomba sulla Rodeo Drive o di fronte alla City Hall ci risveglierà dal nostro falso brutto sogno e ci metterà a confronto con il nostro vero incubo.



TEXT HYPER

Riflessioni sugli ipertesti, alla luce della conferenza mondiale "Hypertext 93" di Seattle (14-18 novembre).

Antropologia degli ipertesti?

Andare alla ricerca delle origini degli ipertesti sarebbe un'operazione stimolante ma alquanto laboriosa, a causa dei numerosi casi di utilizzo non lineare della scrittura sin dalle sue origini. Ma credo che sarebbe socialmente utile anche una ricerca su come le classi dominanti da sempre abbiano inibito la diffusione di scritti che rivelassero diverse possibili verità. Questo perché la gestione del potere ha bisogno di verità inconfutabili, di leggi scritte (non certo in forma ipertestuale) e dogmi che indirizzino ognuno verso un ciclo esistenziale prefissato e ben preciso: oggi, del tipo *produci-consuma-crepa*, ieri (nelle società schiavistiche ad esempio) del tipo *produci-crepa*.

Ipertesti e testi-inconfutabili si trovano nelle stesse società della stessa epoca e il fatto che la scrittura sia stata utilizzata con un fine dispotico non dimostra che un sistema abbia cancellato l'altro. Ci troviamo quindi oggi in un momento interessante in cui riemerge spontaneamente un concetto di scrittura libero che secoli di "potere stampato" non sono riusciti a debellare.

Nell'antico Egitto troviamo diversi esempi eloquenti sull'utilizzo di ipertesti. Gli scribi non esitavano a spostare i segni in seno a una parola per fini estetici (metatesi grafica) e, con lo stesso criterio, le linee e le colonne delle iscrizioni erano incise a forma di stella e si incrociavano al fine di rappresentare meglio le entità divine. In molti bassorilievi è presente una compenetrazione dei personaggi e delle scene didascaliche che le accompagnano.

Esempi dello stesso genere sono presenti in molte società in epoche diverse.

È ovvio che la cristallizzazione dei testi si realizza soprattutto a partire dall'avvento della stampa. Il libro acquista una diffusione (potenzialmente) planetaria, ma allo stesso tempo perde la fluidità che aveva nella fase manuale. Niente più note a margine, scompaiono i colori e le rappresentazioni grafiche, compaiono i numeri di pagina che danno definitivamente la sequenzialità al testo.

Nel 1600-1700, ad esempio, la rilegatura dei libri (simbolo potente della cristallizzazione) non era uguale per tutte le classi sociali; anzi, quanto più alto era il ceto, tanto più preziosa era la rilegatura. I princìpi rilegavano i testi usando l'oro, i borghesi budella di vitello e i pochi lettori poveri compravano testi non rilegati e li rilegavano solo nel caso in cui fossero stati di loro gradimento.

L'istinto di esprimersi secondo forme libere è in qualche modo sopravvissuto sia perché la rappresentazione di forma rizomatica è insita in molte strutture, sia perché delle isole libere sono sempre spuntate come per un processo naturale inevitabile. Non va inoltre tralasciato il fatto che una realtà complessa come quella odierna avrebbe in ogni caso richiesto delle forme di rappresentazione nuove e più flessibili. Se gli ipertesti non fossero stati tramandati, oggi si sarebbe comunque sentita la necessità di qualcosa di simile.

HYPERTEXT 93

Vannevar Bush ebbe le sue prime visioni ipermediali intorno agli anni Quaranta; Ted Nelson diede sfogo alla propria sensibilità visionaria intorno agli anni Sessanta. Le idee ipertestuali di questi precursori hanno tracciato il percorso che poi è stato seguito da tutto il settore.

Le peculiarità degli ipertesti sono certamente entusiasmanti e il sistema economico non si è fatto scrupoli quando ha intravisto possibilità di profitto. Infatti, è iniziato da pochi anni un massiccio studio teorico sugli ipertesti, sono proliferati i libri sull'argomento.

Ad Hypertext '93 di realizzazioni pratiche non se ne sono viste molte; tutti, però, parlavano di ipertesti come se fossero ovunque ed esistessero già dei diffusi sistemi ipertestuali. In realtà siamo ancora molto lontani dalla possibilità di utilizzo quotidiano degli ipertesti.

La prima distinzione che andrebbe fatta è tra gli ipertesti e i Data Base relazionali "avanzati". Moltissimi a Seattle erano alla ricerca di Data Base per gestire in modo distribuito le informazioni andandole a catturare ovunque. Ad esempio a molti giuristi interessa trovare il modo per interrogare gli archivi di tutti i tribunali distribuiti in giro per lo Stato. In questo caso siamo di fronte a uno dei tanti passi compiuti dalle organizzazioni statali verso il panoptico. La sensazione è che essi vadano solo alla ricerca di collegamenti a informazioni che possano servire un fine già stabilito.

Gli ipertesti (nel senso libero del termine) sono testi non lineari che permettono al lettore di perdersi nell'iperspazio di una lettura intuitiva e senza costrizioni. Il lettore va alla ricerca di emozioni e quesiti più che di risposte.

Quello che conterà da adesso in poi saranno le applicazioni, non tanto perché non c'è più bisogno di teorie quanto piuttosto perché la diffusione del fenomeno avverrà tramite i computer e le reti telematiche. Se progetti come quello di Nelson non vedranno la luce e invece nasceranno progetti pseudo-(iper)-testuali (per il controllo, la gestione e la cattura delle informazioni con solo fine commerciale o repressivo) la teorie originali saranno servite solo per supportare ingiustamente un sistema con fini completamente opposti a quelli visionari di Nelson, Bush, Englebart e altri ancora.

Le possibilità concrete di riscatto per chi crede nelle utopie sono molteplici: ad esempio il passaggio da testo a ipertesto è un processo irreversibile a meno che non si tenga una copia dell'originale. Il testo acquista nuove dimensioni, prende una forma rizomatica che non permetterà più di costruire l'originale senza mutilare l'ipertesto.

È auspicabile quindi una corrente iper-strutturalista che smonti secoli di scrittura lineare dandogli una forma ipertestuale irreversibile. Si spera anche che i futuri romanzieri scrivano solo ipertesti (inconvertibili) in modo da poter immaginare un futuro prossimo senza dogmi.

TED NELSON a Hypertext 93

Ted Nelson si aggirava tra la gente durante la cena che ha preceduto la sua conferenza. Osservava in silenzio e sembrava avere le orecchie tese per ascoltare cosa dicevano di lui. Una volta che tutti si erano seduti nella grande sala dell'Hotel Sheraton ed è iniziato il discorso di presentazione, si è vista una persona che con il piatto e il bicchiere camminava distrattamente sul palco.

Ovviamente era Ted che non aveva ancora finito di cenare e quando è stato introdotto si è precipitato sul palco portandosi dietro le vettovaglie.

Qualche "scrupoloso" ha intravisto in lui dei gesti teatrali, quasi demagogici. Probabilmente essi non sapevano ancora che Nelson proviene proprio dalla vita di teatro, i suoi genitori recitavano e anche lui aveva intrapreso l'attività recitativa.

Il suo *symposium* è consistito in una sorta di iper-rappresentazione della propria vita (e quindi degli ipertesti).

Dietro di sé aveva fatto montare tre schermi dove proiettava alternativamente delle *slides*. Il discorso ha catturato l'attenzione di tutti i partecipanti e grazie alle doti recitative di Nelson si è creato subito un clima di partecipazione.

Fare una sintesi del suo discorso sarebbe decisamente troppo complesso (come farei a scrivere sequenzialmente ciò che veniva proiettato parallelamente nei tre schermi? Sarebbe necessario un iper-articolo).

Ted Nelson ha narrato la sua vita, ha raccontato di quando suo padre gli impose una scelta tra gli ipertesti e il teatro, mentre lui avrebbe voluto continuare entrambi. La sua scelta comunque è caduta sugli ipertesti e anche lui non sa decidere se è andata meglio così.

A un certo punto della propria vita ha immaginato Xanadu, una sorta di paradiso terrrestre. Il progetto Xanadu è piaciuto a tutti, comprese le più grandi software house del mondo che, dopo avergli concesso dei finanziamenti, lo hanno scaricato accusandolo di inconcludenza.

Xanadu avrebbe dovuto essere un network planetario che permettesse a tutti di pubblicare opere a costi decisamente bassi aggirando le norme attuali relative al copyright. Chiunque può copiare (pagando la stessa quota che avrebbe pagato leggendo) ciò che qualcun altro ha pubblicato e a sua volta lo può ripubblicare.

Nell'ambito del proprio discorso Ted non ha risparmiato colpi contro Microsoft (da tenere presente che eravamo nella bocca del leone) e contro i Word Processing.

Ha detto: "Processing! What do you process?".

Ha raccontato di quando tentava di spiegare cosa fosse Xanadu a chi doveva finanziare il suo progetto e che dopo ore di spiegazione gli è stato chiesto: "It's a tape?"

Oggi Ted Nelson vive finanziandosi da solo vendendo alcuni suoi libri, T-shirt e spille con la X fiammante di Xanadu. Altro sistema di finanziamento che gli permette di continuare a perseguire i propri obiettivi sono le conferenze grazie alle quali guadagna parecchi soldi. Infatti non si può parlare di ipertesti senza parlare di Ted Nelson, se non altro perché è lui che ha coniato il termine "hypertext".

Ma Nelson è un personaggio scomodo per tutta quella serie di commercializzatori reazionari che non vedono di buon occhio le sue teorie sull'editoria elettronica. La sensazione è che egli venga invitato alle conferenze per far divertire la gente e farla sognare un po', una sorta di menestrello insomma. Ma intanto egli insiste e grazie alle sue capacità ironiche, grazie al fatto che fa ridere, sferra duri colpi a tutto il sistema miliardario dell'informatica e della telematica. Ha sferrato colpi contro il progetto telematico di Bill Clinton che egli usa esclusivamente per ricevere popolarità e non certo perché ne comprenda il significato. Quando citava nomi come CD-ROM o spreadsheet diceva: "oh! sorry it's a trademark" mettendo in evidenza l'assurdità di un sistema di commercializzazione globale che ingabbia e inibisce gli uomini dal pensare e scrivere liberamente.

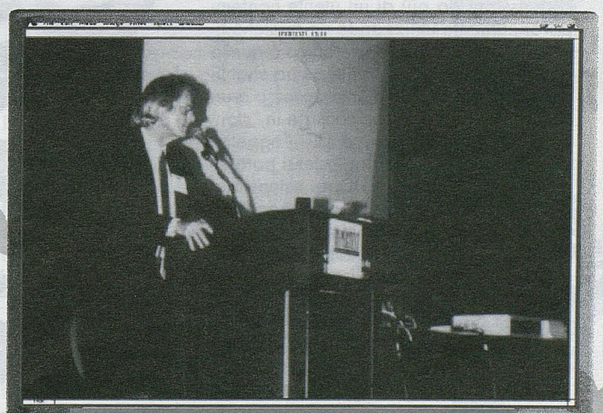
Verso la fine del discorso Nelson ha proferito delle parole magiche: "I hate hierarchical files!" una cinquantina di spettatori (su oltre mille presenti) sono esplosi in un applauso appassionato e lui ci ha ringraziati di cuore.

Il discorso è durato un paio di ore, che sono passate velocissime, al termine delle quali Ted è stato tempestato di domande. Uno studente, rimasto affascinato, ha chiesto dove fosse possibile trovare il suo ultimo libro *Literary Machines*: casualmente ne aveva portate con sé sei copie che ha venduto a 25$ l'una. I più temerari (tra cui il sottoscritto) hanno aspettato Ted fino alla fine per riuscire a parlare con lui personalmente e lui ha dimostrato disponibilità e sensibilità per tutti noi.

Temi del nostro colloquio sono stati l'applicazione degli ipertesti alla telematica, alla narrativa, alla sociologia e, novità assoluta, l'autobiografia che sta scrivendo in questo periodo intitolata *World Enough*.

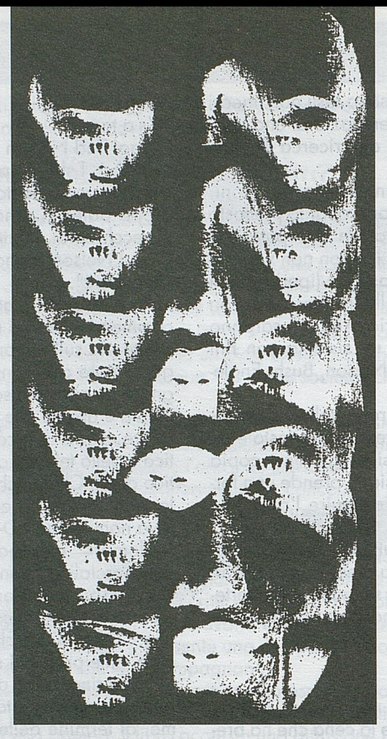
Due o tre settimane dopo il mio incontro con Nelson mi sono visto arrivare a casa il libro *Literary Machines* (al prezzo di 40$) e alcune pagine prese a caso dalla sua autobiografia non ancora terminata. Tanto per non tradire l'originalità e la creatività del personaggio, Ted offre la possibilità di "pre-acquistare" il libro, la cui data di pubblicazione è ancora sconosciuta.

Per le affermazioni riguardo la storia della scrittura e il mondo degli ipertesti ho attinto caoticamente alcune informazioni dai seguenti testi:
Henry Jean Martin, *Storia e potere della scrittura*
Giorgio Raimondo Cardona, *Storia universale della scrittura*
Giorgio Raimondo Cardona, *Antropologia della scrittura*
Ted Nelson, *Literary Machines*
Hakim Bey, *T.A.Z.*
G. Deleuze e F. Guattari, *On the line (Rhizome)*



"Puoi dire quello che vuoi sono sicuro che tu non sei una donna..."
Ospite 14 on line sul chat di una bbs milanese.

"Così come i media precedenti hanno dissolto i confini sociali relativi a tempo e spazio, l'ultimo media di comunicazione via computer dissolve i confini dell'identità. Una delle cose che noi, figli di Mc Luhan di tutto il mondo, cresciuti con televisione e linee telefoniche dirette, dobbiamo fare (...) è pretendere di essere qualcun altro o, addirittura, di essere diverse persone contemporaneamente."
Howard Rheingold,
The Virtual Community



Esistono su INTERNET luoghi sociali dove il concetto di identità, non solo sessuale, viene messo continuamente a dura prova. In questi spazi non è possibile parlare di presenze maschili o femminili

SLITTAMENTO DI GENERE ON LINE

LA COMUNICAZIONE ELETTRONICA È UNA PALESTRA PER L'IDENTITÀ MUTANTE

quanto di "female-presenting character" o di "male-presenting character"[1]. La presenza può anche scegliere di non avere genere, di essere neutra o plurale.

Questi luoghi si chiamano MUD[2], dove l'acronimo sta per Multi User Dungeon o Multi User Dimension.

Dal punto di vista tecnico si tratta di realtà virtuali accessibili via network, multipartecipanti, in cui il rapporto interfaccia/utente è esclusivamente testuale.

Una MUD è un software che accetta connessioni da più di un utente contemporaneamente utilizzando un qualche tipo di rete come quella telefonica o quelle dedicate (in questo è simile a una chat line) e fornisce a ogni utente accesso a un database condiviso che consiste in "stanze", "uscite", "entrate" e altri "oggetti" che vengono costruiti dagli stessi partecipanti, poiché una MUD è estensibile dall'interno. Alcune MUD dispongono di un linguaggio di programmazione con il quale gli utenti possono determinare nuovi comportamenti per gli oggetti che vogliono inserire all'interno della comunità: a questo proposito sono stati citati Marx e Wittgenstein e si è detto che "l'attività sociale è un processo continuativo di costruzione del mondo"[3], perché nelle MUD

questo è vero nel senso letterale del termine.

I comandi sono inviati a una MUD via tastiera e le risposte vengono sotto forma di testo sullo schermo. Gli utenti vengono generalmente chiamati giocatori sebbene non si possa paragonare la situazione a un gioco. Una MUD, infatti, non ha un inizio o una fine o qualcosa che a un certo punto comporti una vittoria, benché vi sia una sorta di punteggio per cui da un certo punto in poi si può entrare a far parte della categoria dei "Wizard", un gruppo che ha un potere maggiore nella gestione della comunità.

Dal punto di vista sociale, infatti, le MUD possono essere definite comunità. E ne esistono di diversi tipi.

Alcune costruiscono il loro ambiente basandosi sulla struttura dei giochi di ruolo come Dungeons and Dragons (sono le Adventure Game Style Muds le prime ad apparire alla fine degli anni Settanta) dove l'ambientazione estetica è di gusto medievaleggiante, l'atmosfera può essere anche violenta e può prevedere l'eliminazione-morte di altri caratteri. Qui il prestigio sociale si ottiene attraverso l'abilità nel padroneggiare le tecniche di partecipazione.

Altre, definite Tiny Style MUD, hanno una filosofia completamente differente, l'unico scopo è divertirsi: ci sono puzzle da risolvere, scenari da visitare, gente da incontrare e non ci sono vincitori o vinti, ma solo partecipanti. All'interno di questo secondo tipo di comunità elettroniche lo status sociale si ottiene attraverso la capacità di costruire oggetti e ambienti utili o divertenti per tutti gli altri utenti. Di solito si strutturano attorno a temi che hanno suscitato una qualche forma di Fun Culture (ci sono MUD,come TREKMUSE, basate su serie televisive particolarmente famose come *Star Trek*) e hanno la tendenza a crescere a dismisura occupando una quantità di memoria spaventosa.

La prima Tiny Style MUD è stata scritta da James Aspnes della Carnegie Mellon University nel 1988; i valori egualitari e pacifisti di questa varietà di MUD sono molto diversi da quelli delle precedenti. Si basano su software differenti ed evidentemente attraggono un genere differente di utenti. Insomma in qualche modo sono una dimostrazione del fatto che "gli artefatti hanno una politica"[4].

Va specificato che dalle seppur empiriche statistiche a disposizione risulta che le donne non preferiscono una delle due tipologie a vantaggio dell'altra: sono equamente distribuite fra le due.

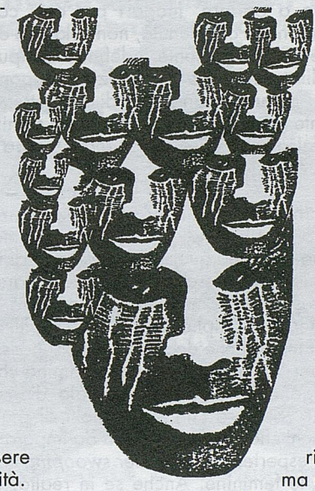
Pavel Curtis[5], che come ricercatore presso lo Xerox PARC di Palo Alto si è occupato delle implicazioni sociali di queste forme di comunità, stima che la presenza maschile sulle MUD sia del 70% circa: sebbene sia piuttosto difficile considerare questi dati in valore assoluto, questo 70% la dice lunga sulla difficoltà di accesso alle tecnologie per le donne.

Amy Bruckmann[6] ricercatrice presso il Media Lab del MIT ha condotto un'indagine più approfondita basata su un campione di 57 risposte al *posting* di un questionario. Se ne ricava che la presenza femminile è del 16% rispetto a un 84% di presenza maschile; che le donne presenti sono più adulte con una media di 25 anni rispetto ai 21 degli uomini; che le ore settimanali trascorse in "mudding" sono più o meno le stesse, con una media che sta tra le 16 e le 20 ore (sebbene ci sia gente che sta in connessione dalle 40 alle 80 ore a settimana, e sono i casi in cui si parla di "MUD-addiction") e che nessuno dei due sessi dimostra una preferenza spiccata per uno o per l'altro tipo di varietà (Adv. Style e Tiny Style).

Una MUD, quindi, è un tipo di spazio rappresentato elettronicamente che gli utenti possono visitare ed eventualmente decidere di abitare con una rappresentazione del sé che viene definita "personaggio".

Chi entra in una MUD si trova davanti a una descrizione dello spazio in cui si trova ed è pregato di dare un nome e una presentazione dell'identità con la quale intende rappresentarsi. Evidentemente è libera/o di fare quello che vuole in questo senso. In base al suo lavoro su una MUD gestita da lui stesso al fine di studiare il fenomeno (LambdaMOO, era questo il nome della MUD), Curtis dichiara: "Non ero in grado di calcolare esattamente il numero di 'misteriose ma inconfondibilmente potenti figure' che vagavano su LambdaMoo. Alcuni giocatori utilizzano descrizioni del sé estremamente corte, sia per essere criptici (ad esempio: il possessore delle gemme dell'infinito) sia per essere diretti (un elfo di media taglia, scuro con occhi color lavanda). Altri fanno un grande sforzo di descrizione e arrivano a riempire col loro sé immaginario anche alcune pagine".

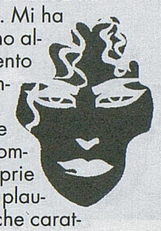
È quindi evidente che le MUD possono essere considerate una palestra per il concetto di identità.



L'impatto di un contesto simile sulle interazioni sociali è sorprendentemente evidente, molto più che nelle relazioni non mediate elettronicamente, questo per una serie di motivi: uno, più ovvio e banale, è semplicemente la scarsa presenza femminile che porta tutti i maschi presenti in una stanza a precipitarsi su ogni nuovo personaggio che entri con presentazione femminile (e questa è comunque un'esperienza che chiunque può fare entrando in una chat e salutando con un "Ehila, sono Susie, come va?"); un altro meno evidente che non riguarda solo le donne, è che l'assoluto anonimato, la mancanza di presenza fisica dell'"altro", la difficile percezione di quest'ultimo come persona reale porta a un comportamento che è sì molto più diretto e libero, ma che è anche causa di alcuni atteggiamenti apertamente aggressivi che tendono ad aggettivare pesantemente le altre identità. Come esempio calzante si possono citare i ripetuti episodi di molestie sessuali (il sesso in questo ambiente può essere di gran lunga più suggestivo di quello offerto dalle messaggerie erotiche su minitel). Oltre a ciò si rischia di essere "uccisi" dopo accurate sevizie psico-fisico-telematiche, così come si rischia lo stupro o l'invito a fare mercimonio di prestazioni sesso-telematiche in cambio di qualunque cosa possa essere indispensabile per sopravvivere nell'ambiente (pietà, informazioni utili, armi, viveri ecc.). Infatti può succedere di vedersi digitare un invito di questo tipo: "Ehi, folletto, questo scudo sarà tuo se mi segui nelle segrete e fai tutto quello che ti dico". E una volta nelle segrete: "Inginocchiati su quei gradini aprimi la corazza e succhiami il cazzo").

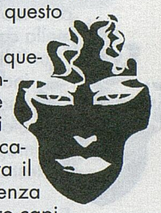
Come detto in precedenza la grande maggioranza dell'utenza è maschile e sceglie di presentarsi come tale. Alcuni maschi, comunque, decidono di trarre vantaggio dalla relativa scarsità di femmine presentandosi come tali per suscitare interesse attorno al loro personaggio. Per alcuni si tratta semplicemente del gusto di ingannare gli altri, per altri invece della più nobile curiosità di scoprire cosa significa essere dell'altra metà del cielo. A proposito di questo tipo di episodio Bill[7] scrive:

"(...) Anche io ho interpretato un personaggio femminile. E ho trovato l'esperienza straordinariamente interessante. Mi ha dato una comprensione più ampia di quello intendono alcune donne quando affermano che il comportamento dei maschi può essere contemporaneamente divertente e fastidioso".



Altri ancora utilizzano l'espediente al fine di portare altri maschi in discussioni esplicitamente sessuali. Insomma, si tratterebbe di una sorta di tirocinio per le proprie eventuali tendenze omosessuali; questa idea sembra plausibile soprattutto considerando che l'anonimato che caratterizza le MUD tende a liberare la gente dalle inibizioni.

I personaggi femminili, oltre alle molestie, hanno un certo numero di problemi, non ultimo quello di essere sottoposti a un trattamento speciale. A proposito di questo Carol[7] scrive:



"Quello che trovo strano è questo pregiudizio per cui le donne non sanno giocare nelle MUD, non sanno risolvere i puzzle, non sono neppure capaci di battere sulla tastiera il comando KILL MONSTER senza aiuto. (...) Io mi connetto, loro capiscono che sono femmina e il divertimento comincia. (...)". Ma è interessante anche quello che un uomo, Dennis[7], ha da dire circa i comportamenti che si è trovato a dover fronteggiare presentandosi come femmina: "Ho giocato un paio di MUD come personaggio femminile, una volta sono arrivato anche a livello di "Wizard". E la prima cosa che ho notato è che quello che dice Carol è vero. Alcuni giocatori, per cominciare ti offrono cose che ti facilitano l'inizio. Questo non mi è mai successo quando ero maschio. E poi cominciano a sentire che possono starti attaccati per sempre. E si sentono feriti se vuoi andare in giro a esplorare per conto tuo (...)".

A un favore, quindi, segue quasi sempre un obbligo: offrire aiuto tecnico, così come prendere il conto del ristorante a cena può essere un modo per conquistare il favore di una donna; mentre questo può essere sottile nella vita fisica, diventa spesso plateale in assenza di corpo.

Ma il trattamento speciale non si limita a una offerta di aiuto in cambio di "amicizia": la cosa veramente interessante è che a causa del gran numero di maschi che si presentano come femmine molte donne sono spesso sfidate con una certa aggressività a provare la loro femminilità. Mentre molto difficilmente questo accade a caratteri che si presentano come maschili.

Tutto questo spinge a due ordini di considerazioni diverse: una, di ordine pratico, è che sulle MUD, e più in generale nella comunicazione elettronica, le donne finiscono per vivere alcune situazioni che replicano esattamen-

te quelle della vita fisica (attenzioni indesiderate, avances, messa in discussione dell'identità sessuale se il comportamento non è conforme agli stereotipi). Se questo non contribuisce a rendere l'ambiente confortevole per una parte di loro, l'altra parte come al solito sembra adattarsi, e molte si trovano a replicare senza nessun disagio gli stessi ruoli generati dalla cultura maschile, sono cioè scarsamente solidali con le altre (identificandole come concorrenti) e decisamente seduttive con i maschi... A riprova di questo basta dare un'occhiata agli pseudonimi scelti dalle ragazze sulle bbs milanesi che non fanno parte del circuito di controinformazione. Mi è capitato di assistere allo spogliarello telematico di una fanciulla, disturbata da altre presenze femminili, che non ha trovato di meglio per attirare l'attenzione e sbaragliare la concorrenza (sigh!). E devo dire che le è riuscito piuttosto bene (in realtà tutto quello che faceva era digitare sulla tastiera frasi come "E ora via i jeaaaaans... Accidenti, sono troppo stretti sui fianchi... Oh, oh, oh, Eccoveli... Lanciati...").

L'altra considerazione, invece, è di ordine teorico: se non è affatto vero che nella comunicazione elettronica vige un'idilliaca situazione di parità e indifferenza circa l'identità sessuale, è però vero che le condizioni perché ciò si verifichi con maggior facilità qui ci sono tutte. Resta solo da sfruttarle.

Esistono infatti in rete possibilità assolutamente non contemplate quando è in gioco la presenza del corpo, come quella di scegliere pronomi neutri per definirsi... Questo provoca un fuoco di fila di domande al fine di scoprire il genere sessuale e scatena una piacevole confusione negli interlocutori nel caso si riesca a non dare indizi.

Sembra una strategia vincente per costringerli/le a riflettere sull'irrilevanza delle questioni poste. Questo tipo di definizione, infatti, sembra essere assolutamente fondamentale per l'interazione umana; l'idea stessa di un essere (umano o no) senza genere sembra essere, in teoria, molto più assurda di quanto non finisca poi con l'essere nella pratica.

A proposito di questo si possono citare due esempi: uno tratto dalla cultura popolare e l'altro no. Il primo è Pat, un personaggio del famosissimo "*Saturday Night Live*": Pat non ha un genere apparente, e l'audience è invitata a indovinare quale sia attraverso una serie di indizi: ad esempio, in un episodio va a tagliarsi i capelli; c'è un cartello nel negozio che dice che il taglio da uomo costa 7 dollari e quello da donna 9; tutti pensano che, pagando, Pat rivelerà finalmente chi è. In realtà paga con 10 dollari e dice al ragazzo di tenere pure il resto... Il divertimento della serie sta proprio in questo: la speranza viene costantemente delusa.

L'altro esempio è di Elizabeth Badinter, nel suo libro *XY L'identità Maschile* afferma: "Quando gli organi genitali esterni sono ambigui alla nascita i genitori devono rimandare la dichiarazione civile fino al momento in cui siano stati eseguiti esami più approfonditi (...). La serie di esami richiesti può comportare alcuni mesi di attesa. I medici quindi invitano i genitori a trattare il bambino come se fosse di genere neutro e a non cedere alla tentazione di assegnargli un sesso, per non dover cambiare comportamento dopo la scoperta di un possibile errore. L'esperienza mostra che nonostante i genitori francesi possano scegliere un nome neutro, come Dominique o Claude, non riescono però a tollerare a lungo l'incertezza (...). Alla fine il bambino di sesso ambiguo sarà molto spesso del sesso scelto dai genitori".

In pratica, invece, in qualsiasi chat ci si trova a parlare, magari per ore, con qualcuno la cui identità, non solo può essere volontariamente indefinita ma può addirittura essere solo fittizia, temporanea, quindi da un punto di vista strettamente fisiologico, falsa. Ma cosa significa falso in un caso del genere? E cosa è vero?

Un'altra alternativa è data alle donne dalla possibilità di presentarsi come maschio. E anche questo è uno spunto di riflessione interessante. Infatti, nonostante il presentarsi come femmine sia causa di numerose complicazioni, sono molti di più i maschi che decidono di farsi passare per femmine che non le femmine che scelgono lo statuto privilegiato di maschio. Sembra che siano molti di più i maschi che hanno qualcosa da imparare dall'esperienza di *gender swooping* che non le femmine. Anche se in realtà, le donne, essendo molto più influenzate dal "corpo" nelle relazioni sociali della vita fisica rispetto ai maschi, potrebbero trarre molti vantaggi da questa situazione (e questo articolo è un aperto invito a farlo nella pratica!) di cancellazione dell'identità sessuale.

Comunque lo scambio di genere sessuale è solo una delle possibilità di sperimentazione dell'identità offerte dalle MUD: infatti le MUD sono, anche all'interno della comunicazione elettronica, la miglior palestra a disposizione per esercitare un'identità mutante che sembra profilarsi come probabile per il prossimo millennio. È un peccato limitarsi a cambiare sesso quando è possibile dare sfogo a salutari e liberatorie tendenze schizofreniche e costruirsi una serie di identità/caratteri che possono spaziare dall'alieno ermafrodita, alla I.A. passando per ibridi organico-meccanici e vicini di casa...

NOTE

[1] Caratteri che si presentano come maschili e caratteri che si presentano come femminili.

[2] MUDs, MUSEs, MUSHs & MOOs: l'abbreviativo MU è utilizzato per per riferirsi all'unione di tutti i differenti tipi di Multi User Games, letteralmente MUD è un tipo specifico di MU. Le lettere MOO, ad esempio, stanno per MUD Object Oriented: il linguaggio di programmazione MOO è superiore a quello di qualsiasi altra MUD. Per semplicità di testo MUD qui è utilizzato per definire i diversi tipi.

[3] Langdon Winner

[4] Langdon Winner in una conversazione via e-mail con James Aspnes il 29 febbraio 1992. Questa citazione è stata ripresa da Donna Haraway nel saggio *Women Simians and Cyborgs*.

[5] Pavel Curtis ha gestito continuativamente per più di un anno una MUD e ha analizzato il fenomeno della vita di queste comunità in diversi saggi reperibili su INTERNET. In particolare *Mudding: Social Phenomena in Text Based Virtual Realities* che è stato uno dei testi utilizzati per la documentazione necessaria alla stesura di questo articolo.

[6] Amy Bruckmann è candidata al dottorato in epistemologia al Media Lab del Massachussettes Institute of Technology. Laureata in fisica all'università di Harvard nel 1987, è autrice di numerosi saggi fra cui *Identity Workshop: Emergent Social and Psycological Phenomena in Text Based Virtual Reality*, dal quale sono stati tratti molti dei dati e delle informazioni presenti in questo articolo. Sta esplorando il potenziale delle MUD come ambiente di insegnamento per i bambini. In particolare lavora all'utilizzo delle MUD per incoraggiare le ragazze a essere più interessate ai computer.

[7] Bill, Carol e Dennis sono "ABITANTI" di MUD presenti su INTERNET.

La ricerca dei dati e dei contributi necessari alla stesura dell'articolo è avvenuta esclusivamente via Internet con regolare procedura Ftp. Le considerazioni si basano anche su esperienze personali raccolte con la frequentazione di alcune bbs commerciali che mettono a disposizione degli utenti la funzione di chat.

Per chi fosse interessato a tentare una connessione in MUD ecco alcuni indirizzi:

–TREKMUSE (Tiny style USA basata sul serial *Star Trek* organizzata in navi spaziali, federazioni, impero romuliano ecc.) Telnet excalibur. mit.edu oppure 18.80.0.247 1701.

–DIRT (norvegia) Ulrik.uio.no 6715 oppure 129.240.12.4 6715.

–QWest gua.biostr.washington.edu 9999 oppure 128.95.10.115 9999

–LambdaMOO di Pavel Curtis può essere raggiunta con il protocollo telnet standard su Internet all'host lambda.parc.xerox.com oppure 13.2.116.36 8888; disponendo di Unix il comando telnet lambda.parc. xerox.com 8888 è sufficiente per effettuare una connessione. Pavel si connette coi nomi di Haakon e Lambda e gli fa piacere essere chiamato.

Ho sentito di non più di una o due bbs in Italia che hanno una MUD. Mi è stato fisicamente impossibile connettermi, al punto che ho dubitato della correttezza degli indirizzi o addirittura dell'esistenza delle bbs stesse.

ABBONATI E SOSTIENI LE EDIZIONI SHAKE

Fino a ora non abbiamo mai accettato abbonamenti per la rivista "Decoder", nonostante le numerose richieste. Questo perché costruire una rivista underground di qualità richiede tempi lunghi e non volevamo illudere le aspettative di nessuno sulla date d'uscita. Ma, ora che la ShaKe ha approntato un nutrito catalogo di pubblicazioni che usciranno entro un anno, proponiamo uno strumento che permetterebbe ai lettori di ricevere rivista e libri direttamente a casa e di sostenere concretamente le edizioni ShaKe

INVIA LA CARTOLINA O TELEFONA ALLO 02/58317206 PER RICEVERE IL CATALOGO COMPLETO DELLE NUOVE USCITE FINO AL 1995

✶ ATTENZIONE! GRANDI NOVITÀ EDITORIALI: ✶

ROMANZI E LETTERATURA RADICALE, SAGGI TECHNO E CYBERPUNK, CULTURA AFRO-AMERICANA, RE/SEARCH, RADICALITÀ DEL CORPO, LAVORO POST-FORDISTA

PUOI ESSERE UN ABBONATO SHAKE SE:

1) abiti in una città dove il nostro materiale non arriva
2) vuoi ricevere la rivista e i libri con un mese d'anticipo rispetto alle librerie, senza perderti nessuna uscita
3) vuoi avere uno sconto sulle spese postali e il prezzo bloccato per un anno
4) ti sei accorto che Decoder-ShaKe non ha padroni, non ha mai accettato pubblicità né lavora a scopo di lucro pur mantenendo alta la qualità delle pubblicazioni
5) pensi che la stampa underground vada sostenuta, nonostante tutte le barriere e le censure che i grandi distributori, le librerie "regolari", i mass-media e la cultura dominante oppongono ogni giorno alla sua libera diffusione

LA FORZA DELLA STAMPA UNDERGROUND, STA SOLO NEI SUOI LETTORI: SE IL TUO AIUTO NON ARRIVA DECODER-SHAKE POTRÀ IN FUTURO AVERE GRAVI PROBLEMI ECONOMICI

COME SI FA AD ABBONARSI-SOSTENERE:

Devi compilare la cartolina allegata o telefonare alla ShaKe. Riceverari il catalogo con le forma d'abbonamento o potrai fare l'abbonamento via telefono! Abbiamo formulato quattro ipotesi per le diverse disponibilità e sensibilità:

ACQUISTO TIPO A): Puoi acquistare in anticipo titoli singoli scelti nell'intera lista delle prossime uscite oppure dei titoli arretrati. In questo caso tutte le spese postali sono a nostro carico. Se acquisti titoli singoli per un prezzo di copertina superiore a L. 100.000 avrai uno sconto del 10%.

ABBONAMENTO TIPO B): Con L. 100.000 ti abboni alle prossime sei uscite. Hai in questo caso uno sconto automatico dell'11% sui prezzi di copertina e tutte le spese postali sono a nostro carico.

ABBONAMENTO TIPO C): Con L. 240.000 ti abboni a tutte le prossime 14 uscite della ShaKe fino al maggio 1995, compresi "Decoder" n. 10 e n. 11. Hai in questo caso uno sconto automatico del 14% sui prezzi di copertina e tutte le spese postali sono a nostro carico.

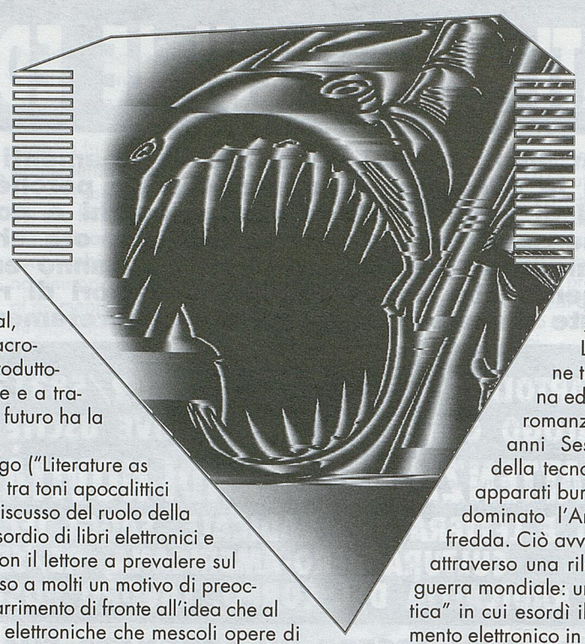
ABBONAMENTO TIPO D): Se sei un fratello, una sorella, un compagno/a, insomma un sostenitore della causa underground, puoi scegliere l'opzione "abbonamento sostenitore" con L. 300.000. Avrai tutte le prossime 14 uscite della ShaKe e in regalo una T-shirt del Prof. Bad Trip.

SE VUOI UN ABBONAMENTO "PERSONALIZZATO" OPPURE SE HAI BISOGNO DI CHIARIMENTI TELEFONACI ALLO 02/58317306, DAL LUNEDÌ AL VENERDÌ DALLE ORE 9,30 FINO ALLE 19,00 SI ACCETTANO ANCHE ORDINI TELEFONICI PER LIBRI SINGOLI

DENTRO LA PANCIA DEL MOSTRO:

CHIMERE E COMPUTER

NELLA FICTION POSTMODERNA AMERICANA



In una videocultura come quella nordamericana, dove in media si fissa la luce azzurrina di un teleschermo per almeno sette ore al giorno, la pagina scritta parrebbe destinata ad assumere un ruolo vicario e ancillare. Nella moltitudine di stimolazioni e di messaggi elettronici in cui siamo immersi, la voce del narratore rischia di farsi più fioca. Naturalmente, i toni millenaristi non possono mancare nel secolo che sta per chiudersi, ma è ormai evidente che, come ha dichiarato Gore Vidal, definire "famoso" uno scrittore è già un anacronismo, ammesso che non si parli di alacri produttori come Stephen King, pronti a sceneggiare e a tradurre in immagini i suoi romanzi. Ma quale futuro ha la letteratura nell'era dei computer?

Se ne è parlato in un convegno a Salisburgo ("Literature as a Political Force", 11-23 luglio 1993) dove, tra toni apocalittici e qualche sprazzo di sana autoironia, si è discusso del ruolo della scrittura nel Ventunesimo secolo. Il recente esordio di libri elettronici e di ipertesti, in cui è il rapporto interattivo con il lettore a prevalere sul protagonismo della voce autoriale, è apparso a molti un motivo di preoccupazione. Erica Jong ha espresso il suo smarrimento di fronte all'idea che al libro si sostituisca un "collage di immagini elettroniche che mescoli opere di epoche passate senza far conoscere o dar credito alle fonti" (Jong, 1993). Si continua dunque a identificare l'ipotesi del libro elettronico con la fine del romanzo, spesso sottolineando, come ha fatto Vidal, che la ricca produzione etnica oggi diffusa nei mercati occidentali proviene dal Sud del globo, come se la relativa povertà e la mancanza di mezzi tecnologici sofisticati lasciasse più spazio alla fabulazione, offrendo una riserva di narrazioni sommerse. Ma non è proprio il potenziamento dell'industria editoriale e l'apertura dei mercati a far emergere altre voci dal mondo?

Nell'ex Unione Sovietica – un altro grande serbatoio di risorse letterarie appena schiuso al libero mercato – lo scrittore può contare su un pubblico ansioso di leggere, anche in versione pirata, i romanzi proibiti dalla censura sovietica e quelli dell'Occidente corrotto, come *Justine*, oggi sugli stessi banchi di vendita di *Lolita*, di *Mein Kampf* e della stampa pornografica, grazie a un processo di liberalizzazione che promette di essere ancora lungi dal completarsi. Ma c'è davvero bisogno di affidarsi al sottosviluppo o alle censure del passato per salvare il destino dell'editoria? La narrativa, ha detto saggiamente Victor Erofeev, autore del best-seller *La bella di Mosca* (1989), non morirà né con né senza computer, perché ogni società, sia essa regime totalitario o democrazia tollerantemente repressiva, è imperfetta e quindi non smetterà mai di produrre racconto.

L'immaginario letterario americano è di certo fra quelli che meglio è riuscito a incorporare sulla pagina gli effetti della comunicazione elettronica, proponendo nuove forme di "tecnocritica". Con la crisi del fordismo e la proliferazione capillare e immateriale di segni in forma di merce, il romanzo ha saputo registrare quanto di nuovo e di straordinario sia entrato nel nostro campo di percezione. In particolare, sin dagli anni Cinquanta, i racconti della generazione di scrittori postmoderni (Kurt Vonnegut, William S. Burroughs, John Barth, Thomas Pynchon, Donald Barthelme), hanno saputo raccontare quanto sia cambiata la nostra vita accanto a fax, voci pre-registrate, posta elettronica, VCR, walkman, stampanti laser, telefoni cellulari, terminali. È infatti questa la generazione di autori che per prima ha fatto parlare della nascita di una "fiction cibernetica" (Porush, 1985) capace di rivolgersi a un pubblico di non letterati (come fa Vonnegut in *Piano Player*), e di produrre opere da destinare non solo alla stampa ma anche alla registrazione e ad altre forme di oralità mediata da strumenti elettronici.

Questa narrativa nata in un eccesso di linguaggi, con il sorgere dell'industria culturale, è anche una "letteratura dell'esaurimento" (Barth, 1968), un racconto che ha spezzato definitivamente il suo rapporto "naturale" con la parola (W.Gass), giungendo all'estenuazione dei significati.

L'intensa negoziazione tra narrativa americana ed elettronica nasce nel romanzo postmoderno degli anni Sessanta come critica della tecnocrazia e dei grandi apparati burocratici che avevano dominato l'America della guerra fredda. Ciò avvenne, però, anzitutto attraverso una rilettura della seconda guerra mondiale: una guerra "fantasmatica" in cui esordì il radar, il primo strumento elettronico in grado di trasformare l'uomo in telecommuter.

Rievocando gli effetti catastrofici prodotti da radio comunicazioni e raggi elettromagnetici a caccia di missili, *V.* e *Gravity's Rainbow* di Pynchon, *Slaughterhouse Five or the Children's Crusade* (1969) di Vonnegut manifestano nel lessico e nei temi una tecnofilia che fino agli anni Cinquanta era rimasta appannaggio di generi "popolari" come la fantascienza. In quegli stessi anni psichedelici, autori come Philip K. Dick si accorgevano che per fare dell'uomo un viaggiatore nello spazio non era più necessario mandarlo sulla luna. Proprio sbarazzandosi di marziani e di viaggi interplanetari, in *Myths of the Near Future* (1984) J.G. Ballard inscenò la crisi dell'astronauta Sheppard davanti alla piattaforma di lancio in disuso di Cape Kennedy, dichiarando che era la TV a viaggiare per lui, e che la materia dei suoi racconti magico-realistici era tratta da serial americani come *Kojak, Vegas, The Rockford Files*. Ballard riconosceva, in altre parole, che il suo immaginario di scrittore inglese era totalmente colonizzato dalla cultura televisiva degli Stati Uniti; che l'America entrava nelle sue pagine senza che si fosse mai dato la pena di arrivare laggiù.

La "letteratura dell'esaurimento" degli anni Sessanta nasce dunque come discorso globale e unificato dai media. Nei collage spazio-temporali prodotti dalle telecomunicazioni, i segnali e le identità nazionali si confondono. La nozione di "entropia" diviene metafora principe per descrivere lo svuotamento graduale ma inesorabile di segni diventati segnali equivocabili. Com'è noto ai lettori di Pynchon, il termine, mutuato dalla seconda legge della termodinamica, nella teoria dell'informazione allude a un surplus di segnali in circolazione ininterrotto continuo, che entra nel nostro campo semiotico producendo interferenze e rumore.

Certo, su questa visione di saturazione linguistica pesa ancora una concezione positivista e antropocentrica dell'esperienza tecnologica: l'idea di un organismo mosso da ritmi naturali e di una macchina soggetta al suo controllo e modellata sui meccanismi del cervello umano. Non a caso, la stessa etimologia della parola "cibernetica" (*kybernos*, "che governa") dichiara di per sé il suo carattere normativo e razionale.

Nell'ipotesi di Wiener (1954), teorico dell'entropia che pubblicò il suo saggio negli anni dell'esordio dei narratori postmoderni americani, l'organismo si oppone al caos come il messaggio si oppone al rumore. Le strutture meccaniche, non semioticamente integrate rispetto a quelle umane, rischiano di degenerare nel caos al di fuori del controllo razionale dell'uomo.

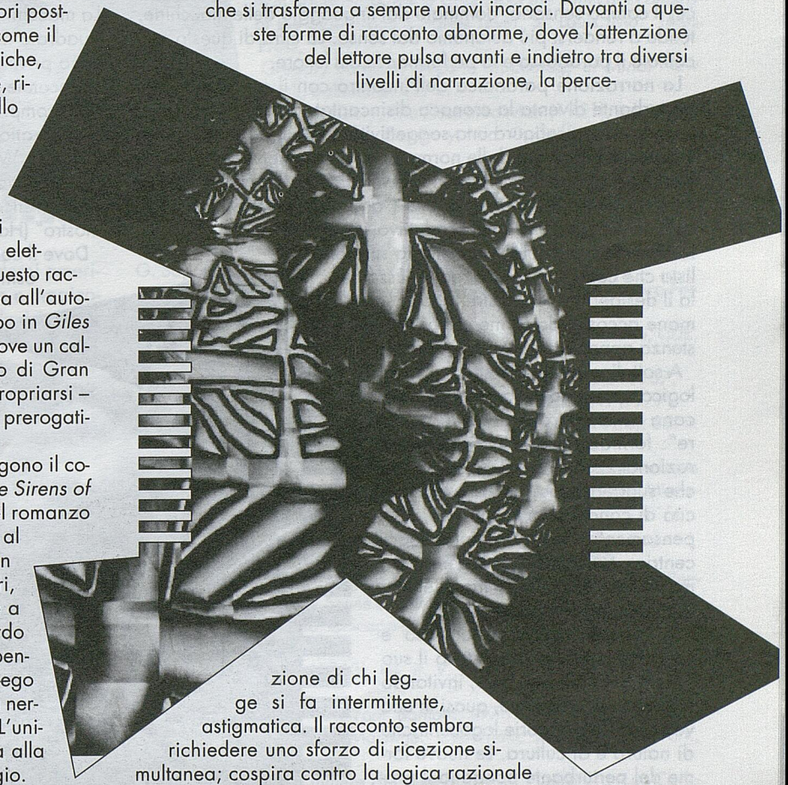
Per gli anni a venire anche in autori come Pynchon, Barth e Burroughs permarrà la dicotomia uomo/macchina dettata dalla pesante eredità distopica dell'Ottocento e dalla protesta neo-luddista dei movimenti contro l'uso monopolistico delle tecnologie elettroniche (Dickstein, 1977). Al tempo stesso, però, in questo racconto si profilava una nuova estetica non più estranea all'automazione. L'ipotesi del "computer-autore" prende corpo in *Giles Goat-Boy* (1966) e in *Chimera* (1972) di John Barth dove un calcolatore centralizzato e onnisciente assume il ruolo di Gran Maestro di un'università cosmica, aspirando ad appropriarsi – come la macchina di Turing – di una delle più grandi prerogative umane: l'apprendimento e l'elaborazione dei dati.

Un *Ur-computer*, i cui messaggi intergalattici impongono il codice autoritario di un potere totalitario, appare in *The Sirens of Titan* di Vonnegut, preparando il clima paranoico del romanzo di Burroughs *The Soft Machine*, dove l'elettronica è al servizio della "Nova Police" e assume le forme di un mostro repellente, una creatura verde, con artigli neri, coperta di sottili fili magnetici e con antenne pronte a captare ogni segnale di dissidenza. Anche il più tardo *The Ticket that Exploded* segna una fase di tecnodipendenza ancora colpevole in cui l'androide resta l'alter-ego persecutorio dell'uomo, impiantandosi in ogni sistema nervoso come un virus che non offre possibilità di fuga. L'unica via d'uscita e miraggio di libertà rimane affidata alla manipolazione mediale, all'interferenza e al sabotaggio.

Eppure, prima di rimanere fagocitato dai suoi stessi meccanismi, è il mostro tecnologico a imporre la sua voce artificiale e il suo racconto innaturale al lettore. In Burroughs, l'entropia del linguaggio come strategia di resistenza al controllo della grande macchina burocratica dello Stato, viene suggerita dalla macchina stessa. Il sabotaggio del linguaggio del potere passa attraverso una sospensione del codice di comunicazione mediale (*cut-up*) che non può concepirsi al di fuori di esso.

Dai mostri antropologici, nati nell'immaginario mediale grazie a una lenta ma inevitabile simbiosi con la tecnologia, fioriscono nuove alchimie della scrittura. L'interruzione del segnale, l'implosione di messaggi indecifrabili entrano nel processo di lettura. L'atto del narrare diviene un atto innaturale, che si aggiunge al "rumore bianco" dei media elettronici (De Lillo, 1984). I testi si fanno progressivamente sempre più disturbati, frammentari: *The Atrocity Exhibition* (1970) viene definito dallo stesso Ballard "una raccolta di romanzi condensati e parzialmente collegati". Si moltiplicano sulla pagina i nervosi sintomi di un recupero delle tecniche dell'avanguardia: pun, refusi simulati, ellissi e altre forme di agglutinazione del discorso esibiscono intenzionalmente il loro artificio. I media, impadronitisi dell'inconscio, portano sulla pagina tracce di discorso registrato, gerghi pubblicitari e televisivi. L'effetto é ossessivo ma, insospettabilmente, umanizza gli strumenti tecnologici i quali, come gli uomini, cominciano a presentare problemi di trasmissione, interrompendo goffamente le loro comunicazioni per giustificare – come accade negli apologhi di Laurie Anderson – la loro identità nel mondo.

Allo svolgimento lineare della *quest* si sostituisce un *plot* informe tendente alla rarefazione o all'ipertrofia. Al viaggio di conoscenza tra i nuovi codici si sostituiscono parodie della *detective story* che disseminano tracce senza svelare misteri, imbrigliando il lettore in un meandro di intrecci secondari fino a mostrarne i paradossi. Tra antinomie e interferenze, Pynchon lascia gli innumerevoli enigmi dei suoi plot all'interpretazione di chi legge. Anche gli eroi di Burroughs diventano "messaggeri incerti" (Tanner, 1971), veicoli di un'informazione che non giunge a segno e che si trasforma a sempre nuovi incroci. Davanti a queste forme di racconto abnorme, dove l'attenzione del lettore pulsa avanti e indietro tra diversi livelli di narrazione, la percezione di chi legge si fa intermittente, astigmatica. Il racconto sembra richiedere uno sforzo di ricezione simultanea; cospira contro la logica razionale rinunciando alle conclusioni. L'orgia di riferimenti, di intrecci e personaggi secondari esprime un'intossicazione anzitutto semiotica. Nell'esaurimento del segno, i messaggi recepiti dal lettore differiscono da quelli trasmessi.



La mostruosa compresenza di umano e meccanico produce paranoia ma anche altre "perversioni" del senso. Essa configura una soggettività che trascende implicitamente i suoi limiti biologici. In *Naked Lunch*, le negoziazioni "innaturali" con la macchina coinvolgono la possibilità di una liberazione libidica che passa attraverso una confusione e revisione dei ruoli sessuali. Anche *Gravity's Rainbow*, prima di concludersi con la finale fusione di un individuo in un missile, ostenta unioni perverse, incesti, scene di pedofilia e coprofilia volte a sottolineare la rottura degli equilibri naturali. Tossicomania mediale e pornografia diventano territori confinanti: anticipando il *Videodrome* di Cronenberg, Ballard rappresenta in *Crash* l'interpenetrazione mostruosa tra uomo e macchina, tra soggetto e oggetto come copulazione violenta e letale.

Negli anni Settanta – ove la negoziazione con i bio-robot si fa

quotidiana – il romanzo cibernetico trova itinerari ancor più spregiudicati. Mentre la polarizzazione uomo/macchina va riducendosi, la misantropia neo-luddista dei primi "romanzi cibernetici" lascia spazio all'humor nero e a una più autoironica logorrea. La dipendenza mediale (*information addiction*) produce creature chimeriche e amplia il suo bestiario, passando dal clima paranoico della prima "cyberfiction" a quello grottesco dello splatterpunk. Come scrive Mabille sul meraviglioso, la paranoia, primo effetto del perturbante, esprime la paura davanti al mostro, ma una folla di mostri non produce più choc (Mabille, 1946).

L'entropia come tattica e cifra stilistica del romanzo postmoderno volge persino al comico in autori come Donald Barthelme e Mark Leyner. Nella loro prosa densa prevale l'idea di un universo discontinuo retto dal caso e non più analizzabile in base a metodi empirico-razionali. Essa registra il profilarsi di una fase epistemologica più anti-sistematica e probabilistica, corrispondente alla "terza ondata" teorizzata da Alvin Toffler (1980) in cui il campo sensorio, dominato dal linguaggio delle macchine, tende a rendersi più autonomo dal senso. La cifra di questo racconto é il paradosso e la performance del lettore.

La narrazione paranoica dell'incontro con il meccanico e il perturbante diventa la cronaca disincantata di una più sinistra osmosi: essa configura una soggettività non più organica e una sessualità svincolata dalle norme di comportamento erotico che la cultura giudaico-cristiana ha identificato con le leggi di natura. Il confluire di nature opposte ("organico" *versus* "inorganico") in un unico istante produttivo della fantasia è una tecnica di memoria surrealista che configura nuove realtà. Essa cela il desiderio di acquisire facoltà sovrumane accostando forme e modi di esistenza apparentemente incompatibili.

A sottolineare questo salto epistemologico appaiono nella scrittura americana contemporanea nuove "chimere": formazioni dell'inconscio non razionalizzabili, creature del sogno che suggeriscono, nella loro capacità di condensare l'abnorme, il ripensamento della divisione logocentrica tra uomo e macchina, tra maschile e femminile, tra alieno e familiare, tra senso e sensorio.

La *miscegenation* tra oggetto e soggetto si realizza con tutto il suo potere defamiliarizzante, invitando a ripensare totalmente, quasi in una vertigine, le categorie logocentriche di natura e di cultura. Le nuove forme del perturbante pongono il problema della difficoltà di situarsi nel mondo in modo coerente e definitivo (Resnick, 1984), restituendo alla soggettività uno statuto di alterità radicale.

Nel dialogo con le tecnologie dell'informazione, l'underground americano, non più anti-tecnologico fonde cyber e punk incrociando i suoi percorsi genealogici con quelli della generazione letteraria postmoderna. Negli Stati Uniti, la rivista di Sylvère Lotringer "Semiotexte" è una delle fucine underground dove prende forma l'iconografia splatter e una nuova algebra dei bisogni. Essa rinnova, nell'immagine e nei comportamenti, il gesto deformante e iconoclasta di una musica disarmonica che supera la soglia dell'udibile. Le forme di deviante alterità che annovera lo splatter-punk – transessualità, palinsesti interraziali, bio-robot – configurano un soggetto non più razionale ma post-analitico, e composito che, come l'"uomo illustrato" di Ray Bradbury (1951), diviene maniacale bricoleur del proprio corpo, e porta stampati su di esso – come tatuaggi – storie e oggetti altrui.

Assecondando un racconto che disperde le tracce di un plot riconoscibile, il soggetto rinuncia alla ricomposizione del sé. Il suo è un universo fluido, tossico e interattivo che, come scrive Ronell (1989), spezza il senso della biografia e si interpone tra vita e grafia per diventare "biofonia". La dispersione della soggettività nel campo di comunicazione segna la fase post-fordista dell'*eclissi della società dello spettacolo*, in cui i media diventano produzione e non solo merce.

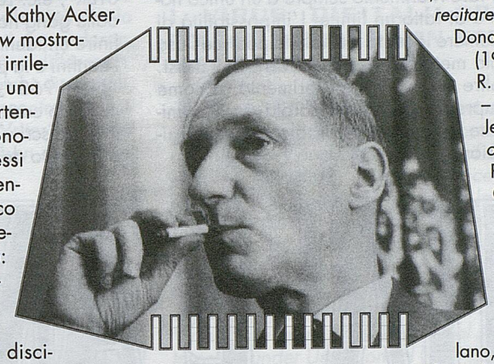
Dalla pesante invasione di una tecnologia immaginata come grossa struttura burocratica ('hardware') e Leviatano, nel racconto postmoderno di Donald Barthelme si passa alla trasfigurazione della scatola nera, di un cervello nascosto, non più visualizzabile, sui cui dispositivi non si hanno informazioni sufficienti. In *The Explanation* (1968), una scatola nera monolitica fa da sfondo alla conversazione opaca di Q. e A., un tecnocrate inquisitore contrapposto a un interlocutore/narratore esitante e dubbioso. La macchina è reticente: riempie la pagina con un il disegno di quadrato nero: è la macchina muta e interattiva i cui messaggi sono privi di valore simbolico. Se la scienza positivistica ha le sue scatole nere, anche le operazioni del cervello umano diventano incomprensibili (Bateson, 1972): i suoi meccanismi di "chance operation" non sono più rappresentabili, come nella concezione di Wiener, in termini antropomorfici. Il lettore ideale di questa fiction si percepisce già come cyborg: è una creatura post-umanistica e cibernetica che si colloca volentieri "nel ventre del mostro" (Haraway, 1991).

Dove il computer diventa elettrodomestico, l'uomo trasforma in osmosi problematica – "narcossistica", direbbe Ronell (1992) – il suo incontro con il perturbante. Il pun, figura retorica dell'ambivalenza, è alla base della strategia di discorso plurivoco e ossimorico di Barthelme. I suoi racconti sono narrati secondo una modalità collagistica che riunisce materiali eterogenei e non sintetici. La mera contiguità dei segnali discreti si sostituisce alla prevedibilità dell'ordine sintattico. Questa scrittura ibrida ed eterogenea esibisce creature composite, strutture della compresenza e della contraddizione in grado di raccogliere il massimo dell'informazione senza processarla o razionalizzarla come comunicazione trasparente.

La chimera, il mostro mitologico ucciso da Bellerofonte in groppa al suo cavallo alato, con la sua testa di leone, il corpo di capra e la coda di serpente, è una figura della condensazione che suggerisce una disposizione a non preservare il senso di un'integrità individuale. La facoltà che ha il mostro di incorporare oggetti e corpi eterogenei esprime, infatti, il rifiuto di un'identità monolitica. Allo stesso modo, nella fiction postmoderna il mostro non minaccia più e continua a porre molti interrogativi. La sfinge, la più enigmatica e rappresentativa delle chimere, esprime uno stato d'incertezza antropologica che preannuncia identità inesplorate, facendo riemergere le creature rimosse dalla cultura occidentale: travestiti, cyborg, transessuali, etnici, freak, tutte soggettività fuori della norma che resistono a una concezione monolitica di identità e di natura.

A Duluth, città della soap opera di Gore Vidal (1983), la finzione e il travestimento entrano prepotentemente nell'esistenza: l'autore, come il Terry Gillian di *Brazil*, rappresenta le meraviglie della rinoplastica; passa in rassegna embrioni congelati pronti per l'inseminazione; protesi; alchemiche magie di minitel. I personaggi, creature amnesiche e senza passato, diventano comparse televisive che, valicando i limiti della natura, muoiono sui teleschermi per poi risorgere in altri serial.

L'uso grottesco dell'ibrido nella narrativa postmoderna degli anni Ottanta allontana l'incubo della macchina del potere per sconfinare nella fantasy, nel meraviglioso. Il mostro esibito (la voce latina *monstrum* racchiude in sé l'idea di mostrare) sovverte l'ordine naturale. Esso prelude a una revisione/reinvenzione della natura; a un'intossicazione che é critica dell'autentico; a una forzatura dei limiti biologici che mette in campo la tecnologia come veicolo per un nuovo desiderio di vivere nello "straordinario". La ripetizione di rituali sado-maso nei racconti di Burroughs, di Kathy Acker, come in *Gravity's Rainbow* mostrano che l'integrità umana è irrilevante; che la normalità è una simulazione mediale. Partendo dalla denuncia del monopolio della tecnocrazia, essi svelano, in tempi più recenti, un universo elettronico come spazio non omogeneo e non totalitario: un'"eterotopia" che segna il passaggio dalla linguistica del significante a quella del flusso non disciplinabile.



È infatti interessante che, mentre i narratori postmoderni americani sperimentano strategie di scrittura derealizzante e magico-realistica, nel quotidiano televisivo entrino generi televisivi confessionali che simulano una comunicazione trasparente. Mentre le tecnologie elettroniche ad alta definizione si sforzano di annullare ogni distinzione tra media e realtà, tra ricevente ed emittente rinnovando il sogno nostalgico di una realtà im-mediata, il contributo della letteratura resta invece non-realistico e defamiliarizzante.

Marjorie Perloff, conoscitrice delle forme composite e allegoriche del postmoderno, ha parlato di una tendenza verso l'artificio in poesia come nella narrativa, di strutture abnormi che alludono all'iperreale in cui navighiamo, in questa fase di transizione verso l'interfaccia. La *computer poetry*, la narrativa ipertestuale, l'arte enigmatica della performance fanno spesso disintegrare nel nonsense e in un'intenzionale opacità il ritratto antropomorfico della macchina su cui aveva insistito la generazione cibernetica precedente.

La fiction postmoderna insiste, quindi, con il suo "rumore bianco" a contrapporre la tecnica additiva del catalogo e la sua intenzionale strategia di ridondanza all'illusione dell'oralità e dell'intimità prodotta dai tubi catodici. Le fabbriche del realismo domestico televisivo che propongono sogni attraverso un'overdose di interviste e di talk show, spettacolarizzano il parlato attraverso un discorso mediale che resta, di fatto, sofisticato e tecnologicamente mediato (Baudrillard, 1981).

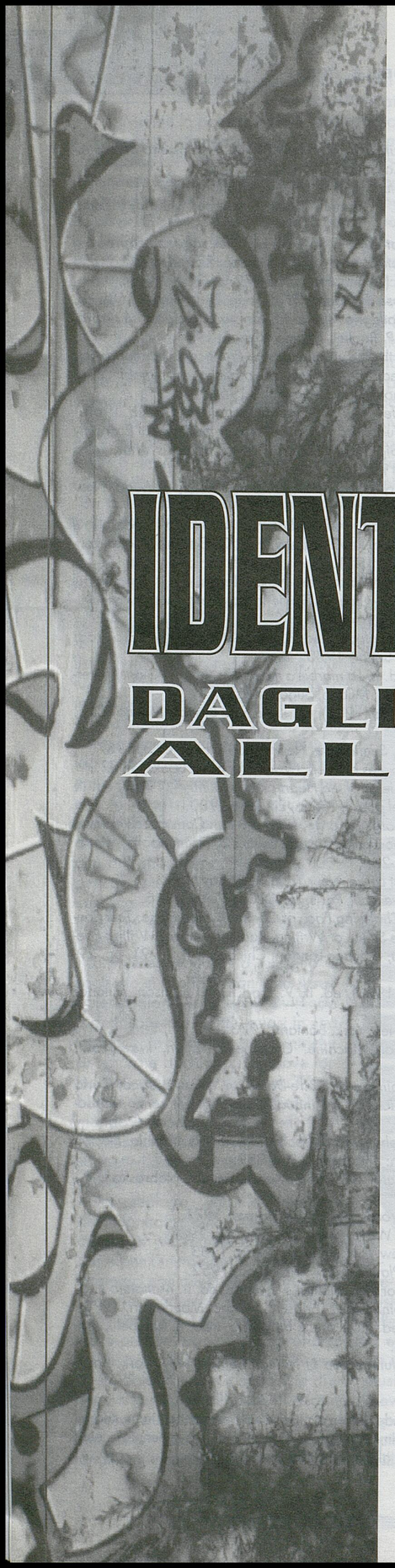
In questo millennio che si chiude, il dialogo con l'informazione é già *addiction*. Il sublime tecnologico spezza la superficie lineare del libro: la sua costruzione ellittica riflette un soggetto tecnologizzato aperto all'invasione tossica e alla seduttività empatica, sensoria, messa in atto dallo schermo. Tale cosciente tossicomania segna il declino del soggetto colpevole e delle distopie di tanti romanzi di fantascienza per sostituirlo all'esistenza chimerica, al mostro postmoderno.

La macchina narrativa postmoderna esibisce tutta la forza derealizzante della semiosi contemporanea. È una forma mutevole che ostende "pratiche indicibili, atti innaturali" (Barthelme, 1964) e avvicina spazi e tempi distanti. Essa imposta un contatto mai permanente, ma intermittente, riproducendo una virtualità che non produce empatia e identificazione, ma la facoltà che ha lo schermo di superare il limite naturale e di generare chimere.

Bibliografia delle opere citate

J.G. Ballard, *The Atrocity Exhibition* (1970), ed. it. *La mostra delle atrocità*, trad. it. Antonio Caronia, Milano, Rizzoli, 1991.
– *Myths of the Near Future* (1984), London, Grafton, 1987.
– *Crash* (1985), trad. it. Gianni Pilone Colombo, Milano, Rizzoli, 1990.
John Barth, *Giles Goat-Boy* (1966), ed. it. *Giles ragazzo-capra, o il nuovo programma ripetuto*, trad. L. Erba, Milano, Rizzoli, 1972.
– *Chimera*, Greenwich (Conn.), Fawcett, 1972.
– *Lost in the Funhouse. Fiction for Print, Tape, Live Voice* (1968), ed. it., *La casa dell'allegria: storie da stampare, incidere su nastro, recitare*, trad. P. Paolini, Milano, Rizzoli, 1974.
Donald Barthelme, *Unspeakable Practices, Unnatural Acts* (1964), ed. it., *Atti innaturali, pratiche innominabili*, trad. R. Carano, Milano, Bompiani, 1969.
– *City Life*, New York, Farrar, Straus and Giroux, 1968.
Jean Baudrillard, *For a Critique of the Political Economy of the Sign*, trans. Charles Levin, St. Louis, Mo., Telos Press, 1981,
Gregory Bateson, *Steps to an Ecology of Mind*, New York, Ballantine, 1972.
Ray Bradbury, *The Illustrated Man* (1951), ed. it. in *Il meglio di Ray Bradbury*, trad. G. Griffini, Milano, Longanesi, 1971.
WIlliam Burroughs, *Naked Lunch*, ed. it. *Il pasto nudo*, trad. Claudio Gorlier e Donatella Manganotti, Milano, Sugar, 1964.
–*The Ticket That Exploded*, ed. it. *Il biglietto che è esploso*, trad. G. Saponaro, Milano, Sugar, 1970.
– *The Soft Machine*, ed. it. *La morbida macchina*, introd. Giansiro Ferrata, trad. D. Manganotti, Milano, Sugar, 1965.
Don De Lillo, *White Noise* (1984), ed. it. *Rumore bianco*, Milano, CDE, 1988.
Sylvère Lotringer (cur.), *Semiotexte*, New York, Autonomedia, 1987.
Morris Dickstein, *The Gates of Eden*, New York, Basic Books, 1977.
William Gass, *In the Heart of the Heart of the Country*" (1968), ed. it. *Nel cuore del cuore del paese*, Torino, Einaudi, 1980.
Donna Haraway, *Cyborgs at Large*, intervista con Constance Penley e Andrew Ross, in *Technoculture*, Cultural Politics 3, Minneapolis, Minnesota U.P., 1991, pp. 1-20.
Erica Jong, *The Devil at Large*, New York, Turtle Bay, 1993
Pierre Mabille, *Le merveilleux*, Paris, Les Quatre Vents, 1946.
Marjorie Perloff, *The Changing Face of Common Intercourse: Talk Poetry, Talk Show, and the Scene of Writing*, Radical Artifice. *Writing Poetry in the Age of Media*, Chicago-London, Chicago U.P., 1991, pp. 29-53.
Thomas Pynchon, *V.* (1963), ed. it. *V.*, trad. L. M. Johnson, Milano, Bompiani, 1965.
– *Gravity's Rainbow*, New York, Bantam, 1973.
David Porush, *The Soft Machine. Cybernetic Fiction*, New York, Methuen, 1985.
Solomon Resnik, *Le chimere di Notre-Dame*, in Vittore Branca, Carlo Ossola, Salomon Resnick (cur.), *I linguaggi del sogno*, Firenze, Sansoni, 1984, p. 90.
Avital Ronell, *The Telephone Book. Technology. Schizophrenia. Electric Speech*, Lincoln-London: Nebraska U.P., 1989.
– *Crack Wars, Litterature. Addiction. Mania*, Lincoln, Nebraska U.P., 1992.
Tony Tanner, *City of Words*, New York, Harper, 1971.
Alvin Toffler, *The Third Wave*, New York, Morrow, 1980.
Gore Vidal, *Duluth*, New York, Random House, 1983.
Vonnegut Kurt, *Piano Player* , New York, Avon, 1952.
– Slaughterhouse Five or the Children's Crusade, ed. it. *Mattatoio n. 5, o la crociata dei bambini*, trad. L. Brioschi, Milano, Mondadori, 1970.
– *The Sirens of Titan*, ed. it. *Le sirene del titano*, trad. R. Rambelli, Piacenza, S.F.B.C., 1965.
Robert Wiener, The Human Use of Human Beings, New York, Basic Book, 1954.

*Questo articolo riprende in forma più estesa i temi trattati in un mio intervento al convegno "Immaginario tecnologico di fine millennio", tenutosi il 16 ottobre 1993 alla libreria Calusca di Padova.



IDENTITA' E ANONIMAZIONE

DAGLI SCRITTORI DI GRAFFITI ALLE TAG DIGITALI

PREMESSA: IDENTITA' MULTIPLE E SISTEMI MEDIALI PLURILINGUISTICI

Il "nome" ha un ruolo burocratico nella società. È utile per certe necessità, ma diventa un limite per altre. L'identità fornita dal nome è la password di accesso agli archivi che contengono la parte burocratica della nostra storia sociale. Ma evidentemente la nostra vita non si esaurisce nelle pratiche burocratiche, e mette in gioco un insieme di relazioni per le quali il dover fare riferimento sempre a un unico nome è di fatto un limite. L'impossibilità di assumere identità multiple impedisce l'uso della metafora per descrivere noi stessi. Inoltre il dover fare riferimento al nome sempre attraverso una parola rende dominante il linguaggio verbale nella comunicazione.

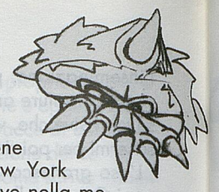
La dominanza del linguaggio verbale nei sistemi di comunicazione del passato è stata una convenzione utile per le relazioni in società in cui la scrittura (rafforzata dalla stampa) era il sistema più usato (naturalmente niente ha vietato di comunicare anche con gesti, grugniti o altro).

Attualmente, con l'avvento e la sempre più larga diffusione di tecnologie mediali che permettono l'uso di ipertesti e del cyberspace nella comunicazione di massa, si pone l'evidenza di come la parola possa essere integrata in un modello plurilinguistico che fa uso contemporaneamente di immagini, suoni e sensazioni tattili.

La parola esplode per contenere altre forme linguistiche. Con essa crolla l'utilità delle convenzioni sociali che imponevano all'identità di fare riferimento in modo statico a una parola.

Se questo discorso va inteso come una constatazione pragmatica delle conseguenze di uno sviluppo tecnologico, si può affrontare lo stesso problema da punti di vista diversi. Il problema della necessità di adottare identità multiple nella comunicazione va ricondotto a un problema etico di libertà degli individui: da una parte il diritto alla privacy (e quindi all'anonimato) e dall'altra il diritto di rendere pratica sociale ogni potenziale forma del nostro immaginario. Che al giorno d'oggi può significare tra le altre cose il diritto e la libertà di concretizzare la propria fantasia nella "realtà" del cyberspace.

LE TAG SUI MURI



Nel 1967 la direzione della subway di New York multa di $25 chi scrive nella metropolitana[1]. In questo periodo le scritte più ricorrenti sono di tipo politico, osceno, religioso, filosofico o ironico. Già da molti anni esistono le scritte delle gang mentre iniziano a fare la loro prima apparizione i primi pseudonimi quali "WILLIE AS PAPO", "FRANKIE AS THE MONSTER", etc. La funzione delle scritte fatte dalle gang non si pone il problema di definire un'identità quanto quello di definire i confini e la proprietà di un territorio.

Nel 1968 "JULIO 204", da alcuni riconosciuto come il primo scrittore di graffiti, inizia a scrivere regolarmente il suo nome affiancato dal numero della strada in cui vive (le ultime notizie che si hanno di lui, intorno alla fine degli anni Settanta, lo danno ricoverato in un ospedale psichiatrico). "THOR 191" scrive la O del suo pseudonimo con l'emblema del simbolo pacifista.

Questi primi pseudonimi degli scrittori di graffiti si differenziano dai nomi delle gang in quanto indicano un'attitudine del proprio comportamento.

Nel 1971 esce il primo articolo sui graffiti nel "New York Times" indica in "TAKI 183" il primo graffitista.

All'inizio del 1972 il treno diventa il mezzo per una comunicazione tra scrittori di diversi distretti che scrivono le loro *tag* (firme) sui vagoni della metropolitana. H. Martinez fonda la United Graffiti Artists tra le critiche di molti scrittori che avrebbero preferito chiamare il gruppo Graffiti Guerrilla e dare a esso metodologie di azione differenti. Martinez avrebbe voluto che i graffiti fossero fatti su tela. Non tenne conto che il linguaggio non prevedeva solo l'immagine ma anche e soprattutto l'azione, con tutto ciò che essa implica: il rischio, la casualità, la sfida e la comunicazione urbana. Dopo un'iniziale decimazione dell'U.G.A. nel gruppo rimasero solo una ventina di scrittori reputati i migliori (tra questi "COCO 144", "LEE 163", "PHASE 2" e SNAKE I").

Nel 1973 viene fatta la prima mostra di tele realizzate da scrittori di graffiti presso una galleria ufficiale: la Razor Gallery.

Intorno alla metà degli anni Settanta si contano circa 10.000 scrittori di graffiti in tutta New York.

L'identità dello scrittore di graffiti non si fonda sul suo vero nome, ma sullo pseudonimo che ognuno si crea e sviluppa per concentrarvi le qualità di base del suo comportamento e del suo stile di vita. Tale pseudonimo riesce a rappresentare l'identità attraverso un segno che gli rende più facile trovare contatti con altri che la pensano o si sentono simili a lui. Scrivere una tag su un treno significa lanciare la propria identità in giro per la città con la consapevolezza che altri ti risponderanno mostrandoti solidarietà o differenza. Inoltre, grazie a questi scambi di segnali, nascono i primi luoghi di incontro tra scrittori di graffiti (quali il Writer's Corner 188 all'incrocio tra Audubon Avenue intorno al 1971-72) che si riuniscono per discutere delle passioni comuni o per andare a scrivere insieme sui vagoni.

"Questa forma di denominazione simbolica è negata dalla nostra struttura sociale, che impone a ciascuno il suo nome proprio e un'individualità privata, infrangendo qualsiasi solidarietà nel nome di una socialità urbana astratta e universale. Questi nomi, al contrario, queste denominazioni tribali hanno una vera carica simbolica: sono fatti per scambiarsi, per trasmettersi, per darsi il cambio indefinitamente nell'anonimato, ma un anonimato collettivo, in cui questi nomi sono come i termini d'una iniziazione che corre dall'uno all'altro e si scambiano tanto bene che non sono - non più della lingua - proprietà di alcuno" [2]

IL LINGUAGGIO COME STRUMENTO DI CONNESSIONE ANZICHÉ DI DESCRIZIONE

L'uso del linguaggio da parte degli scrittori di graffiti è teso prevalentemente a stabilire un contatto. Non vengono fornite descrizioni o verità sul mondo. L'atto di scrivere un graffito non implica la richiesta di una sua messa in discussione quanto quella di una risposta che mostri l'identità e le qualità del ricevente. Teorie come quella di Rammellzee sul Panzerismo Iconoclasta hanno come finalità quella di distruggere il linguaggio imposto dalla cultura al potere per sostituirlo con uno basato sulle pratiche quotidiane.

Il linguaggio non deve imporre descrizioni ma favorire la connessione. In tale modello linguistico il senso non emerge da una singola affermazione ma nello scambio e nel confronto tra affermazioni differenziate.

In un modo analogo, mettere su una BBS non è utile per imporre un determinato modello culturale, quanto per favorire lo scambio e il dialogo tra individui. Da tale scambio emerge il senso della BBS.

I VIRUS DIGITALI COME FORMA MEDIALE NON STRUMENTALIZZATA

È difficile indicare una storia dei virus digitali. Gli studi matematici di Von Neumann (*Theory and Organization of Complicated Automata*, 1949) e le ricerche successive sugli automi cellulari e la vita artificiale possono essere considerate il passo principale verso la loro realizzazione. Alcune importanti pubblicazioni del passato sono state *The Mathematical Theory of Epidemics* (1957), *ACM Use of Virus Functions to Provide a Virtual APL Interpreter under User Control* (1974) e *The Worm Programs – Early Experience with a distributed Computation* (1982). Il libro che diffonderà in modo determinante tali ricerche sarà *Computer Viruses: Theory and Experiments* di Fred Cohen (1984). La prima seria epidemia di virus viene datata intorno al 1986.

In linea di massima i virus si basano sul principio dei Worms, Trojan Horses, Logic Bombs e Trapdoors [3].

Molti virus cancellano alcune parti della memoria di un computer o ne compromettono il funzionamento. In realtà esistono anche virus che si limitano ad autoreplicarsi e far apparire dei messaggi sul monitor senza danneggiare il computer.

Eccone un elenco [4] e le relative caratteristiche (l'anno è relativo a quando è stato individuato):

nome: AIDS II VIRUS
effetto: messaggio e melodia
anno: 1990

nome: ARMAGEDDON
effetto: il virus manda una stringa alla COM1 con il messaggio "Armageddon the GREEK"; tra le 5:00 e le 7:00 tenta di chiamare il numero dell'ente per le informazioni dell'ora a Creta in Grecia. Non è in grado di effettuare chiamate da fuori della Grecia
anno: 1990

nome: ATTENTION!
effetto: beep quando si preme un tasto
anno: 1990

nome: CASCADE
effetto: fa cascare le lettere verso il basso del monitor
anno: 1987

nome: CHRISTMAS IN JAPAN
effetto: messaggio "A merry Christmas to you" il 25 dicembre
anno: 1990

nome: FORM-VIRUS
effetto: rumore dall'altoparlante
anno: 1990

nome: FU MANCHU
effetto: messaggio "The world will hear from me again!" e altri messaggi che commentano il nome di alcuni personaggi politici
anno: 1988

nome: GREEN PEACE
effetto: messaggio "Green Peace"
anno: 1991

nome: GROEN LINKS
effetto: musica di "Stem op groen links" ogni 30 minuti. Relativo messaggio che tradotto in inglese è "Vote green left" (un partito della sinistra olandese)
anno: 1990

nome: HOLLAND GIRL 1 e 2
effetto: nel codice del virus è trascritto il nome "Silvia", il suo indirizzo e la richiesta di mandarle una cartolina. Si presume sia stato scritto dal fidanzato
anno: 1989

nome: INVADER
effetto: suona una melodia finché non si spegne il computer
anno: 1990

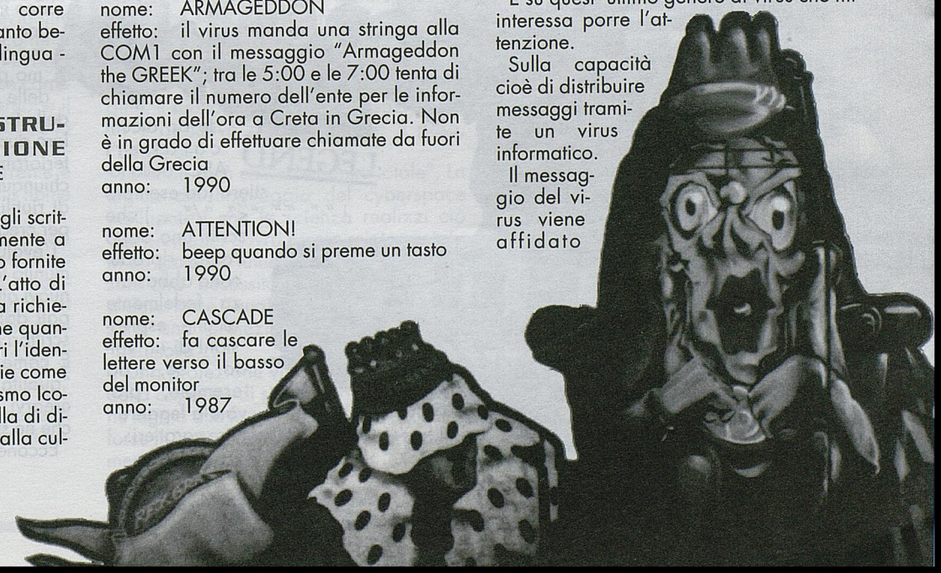
nome: JOKER
effetto: mostra i seguenti messaggi: "End of worktime. Turn system off!", "Water detect in co-processor", "I am hungry! insert hamburger into drive A:", "Insert tractor toilet paper into printer", "Another cup of coffee?" e molti altri...
anno: 1989

nome: JOSHI
effetto: messaggio
anno: ?

È su quest' ultimo genere di virus che mi interessa porre l'attenzione.

Sulla capacità cioè di distribuire messaggi tramite un virus informatico.

Il messaggio del virus viene affidato



alle sue capacità di contaminazione senza essere diretto a qualche individuo o luogo in particolare. Se il virus è potente riuscirà a far arrivare il suo messaggio a un gran numero di persone senza dover far uso di meccanismi di massa che "manipolano" il messaggio o lo rendono comunque strumento per altri interessi. Così come le TAG si affidano ai treni o ai muri ignorando l'establishment artistico, così i virus utilizzano i computer per arrivare nelle case di chiunque.

Questo genere di virus può essere considerato un sistema di comunicazione del tipo unidirezionale e indiretto.

Il limite "attuale" dei virus rispetto alle TAG è che non mi sembra riescano a strutturarsi in una forma linguistica quanto essere più semplicemente l'oggetto di studio e incontro tra individui durante particolari meeting o convegni. Non è detto comunque che la situazione non debba evolversi.

In ogni caso quello del virus mi sembra essere un importante modello di comunicazione. Dimostra la volontà di lanciare messaggi al mondo senza mostrare interesse verso il destinatario, il mittente o verso giochi strumentali collegati all'atto stesso. Ciò che conta è semplicemente il voler diffondere un messaggio, senza secondi fini e senza voler in qualche modo procurarsi con ciò dei vantaggi. La libertà di poter parlare al mondo senza essere strumentalizzati è costantemente negata dai sistemi di potere che controllano i mezzi di comunicazione di massa.

È di questi ultimi anni la nascita di una nuova forma editoriale legata al mondo dell'elettronica. Sebbene si avvalga degli strumenti informatici, la maggioranza di tali nuove case editrici presenta gli stessi metodi di manipolazione dell'informazione tipici dell'editoria cartacea. I meccanismi economici e giuridici tendono a favorire i gruppi editoriali più potenti che in questo modo possono controllare lo sviluppo culturale della società.

Credo che insieme all'uso del mezzo informatico vadano dunque cercate anche nuove forme di distribuzione e presentazione del messaggio. I virus, grazie alla loro capacità distributiva e alla possibilità di saltare anonimamente le varie forme di controllo, potrebbero diventare la forma integrante per un nuovo tipo di editoria elettronica. Il distribuire testi di pochi Kbyte per mezzo di virus potrebbe essere un nuovo modo per fare fanzine e cultura alternativa. Ognuno potrebbe vedersi arrivare messaggi da tutto il mondo senza pagare niente. Anche in questo genere di diffusione credo che sarebbe importante adottare una forma di correttezza che renda consapevole l'utente della presenza del "virus-book" dandogli la facoltà di decidere se leggerlo oppure distruggerlo. Tutto ciò fino a che qualche agenzia pubblicitaria non capirà che i virus sono un ottimo mezzo per propagandare i propri prodotti e non invada il mondo dei PC con virus-pubblicitari subliminali.

LE FACCINE TELEMATICHE COME EQUIVALENTE DI UN SISTEMA CINESICO DI COMUNICAZIONE

"Quattro sono (secondo Fraser) i sistemi nei quali è scomponibile una interazione comunicativa:

1. sistema verbale
2. sistema intonazionale
3. sistema paralinguistico
4. sistema cinesico" [5]

Il sistema cinesico (la comunicazione attraverso movimenti e gesti) trova evidentemente una difficile attuabilità nello scambio di messaggi telematici. Tale lacuna viene evitata attraverso un particolare espediente: l'uso delle faccine telematiche. Queste faccine sono formate da alcuni caratteri ASCII della tastiera (ad esempio i ":", "-", "<", "/", ...) che scritti uno dopo l'altro riproducono abbastanza fedelmente alcune espressioni di un volto. Se, ad esempio, provate a leggere i seguenti tre caratteri:

:-)

tenendo la testa inclinata di 90 gradi in senso antiorario, avrete di fronte un volto sorridente che nelle comunicazioni telematiche sta a indicare che la frase che lo precede è scherzosa. Ecco un esempio di alcune faccine tipiche [6]:

:-(	faccia triste o infelice
:-O	sono sorpreso
:-/	hum
:^)	messaggio che prende in giro qualcuno
:*)	bacio sulla punta del naso.

Associare queste faccine a una frase serve a far capire se questa va intesa in senso ironico, serio o in qualche altro modo che in un dialogo normale viene fatto intendere attraverso l'espressione del volto, tramite gesti o con una determinata intonazione della frase.

Un altro modo per ovviare alle carenze del linguaggio telematico è l'uso di acronimi. Oltre ad accelerare i tempi di scrittura tali acronimi permettono di sintetizzare un concetto in una sigla. Eccone una breve lista [7]:

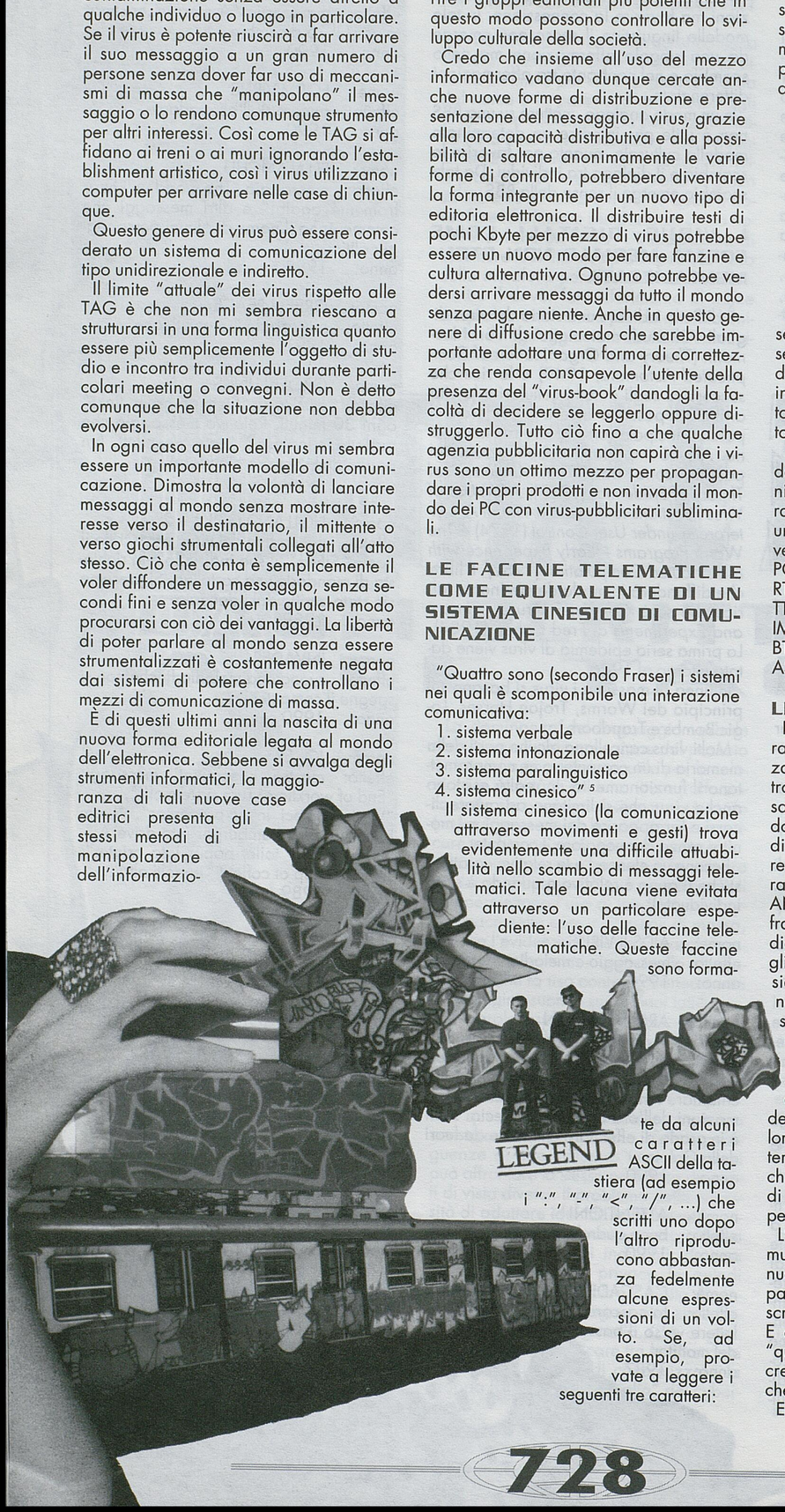
POV Point Of View
RTFM Read The Fucking Manual
TTBOMK To The Best Of My Knowledge
IMOBO In My Own Biased Opinion
BTW By The Way
ASAP As Soon As Possible

LE TAG DIGITALI

Le firme digitali possono essere considerate a tutti gli effetti la diretta conseguenza delle tag sui muri o sui treni della metropolitana. La firma digitale sotto i messaggi telematici, che spesso è uno pseudonimo, non si limita al nome composto di lettere, ma assume una veste grafica realizzata grazie ad alcuni particolari caratteri ASCII o per mezzo della grafica ANSI. Associate frequentemente a una frase (*origin*) che diventa un motto, le tag digitali riescono talvolta a esprimere meglio di ogni altra cosa che tipo di persona sia l'autore del messaggio. Grazie ai network telematici questi segni digitali sono in grado di far circolare nel giro di una notte in tutto il mondo lo pseudonimo grafico e verbale con cui ci vogliamo presentare agli altri. A differenza delle tag sui muri, la qualità digitale delle tag telematiche rende possibile una loro duplicazione esponenziale senza deterioramento della copia. Ciò permette a chiunque non solo di copiarne lo stile, ma di riutilizzare alcune parti dell'originale per crearne una nuova.

L'evoluzione delle tag digitali nelle comunità telematiche potrebbe dare luogo a nuovi alfabeti della comunicazione sviluppati dal basso come è successo per gli scrittori di graffiti dei ghetti di New York. E come è successo per quest'ultimi, la "qualità artistica" di certe firme potrebbe crearvi intorno un interesse di mercato che ne stravolgerebbe il senso.

Eccone alcuni esempi e il tentativo di individuare eventuali evoluzioni stilistiche.



GLI A.R.E. (ANONYMOUS ROUTING EVENT)

Sia le tag sui muri che quelle digitali (ma anche la mail art, le fanzine, gli happening e altro) rientrano in quel tipo di eventi che definisco A.R.E. Tradotto in italiano significa "Evento di Instradamento Anonimo" (il *routing* è lo scambio automatico dei messaggi nelle reti telematiche) e vuole indicare ogni forma di comunicazione che permette al messaggio di contaminare e lasciarsi contaminare senza porre l'attenzione sul mittente del messaggio, quanto piuttosto sull'evento di scambio e trasformazione anonima che tale messaggio subisce durante il suo percorso.

ANONIMATO COME FORMA DI DEMERCIFICAZIONE

L'assenza del nome nella comunicazione non va intesa con l'assenza di norme sociali (l'anomia) [8]. Semmai può essere sintomo dell'assenza di norme sociali imposte dall'alto. Le regole devono emergere e affermarsi all'interno dei rapporti sociali e possono avere un senso esclusivamente nell'ambito in cui sono emerse.

Una delle importanti caratteristiche della comunicazione anonima è sicuramente quella di voler eludere le logiche del mercato imposte dalla comunicazione. Si deve dunque "comprendere se la cosidetta 'dematerializzazione' non sia piuttosto un processo di demercificazione, ovvero se la preconizzata rarefazione dei rapporti con la realtà fisica non consista invece in un allentamento dei rapporti con il sistema di mercato" [9].

DENARO ELETTRONICO E PROTEZIONE DELLA PRIVACY

Un altro esempio dell'importanza della protezione della privacy, e dunque l'anonimato nella comunicazione, è evidente in ciò che sarà il denaro elettronico nelle società future. Se alla cifra pagata in ogni scambio di natura economica fosse correlato un nome ben preciso, si correrebbe il rischio di avere una forma di controllo possibile sulla vita quotidiana di ogni individuo. Così come il denaro corrente è anonimo e nessuno lascia il proprio nome sulle banconote che consegna al momento di un acquisto in un negozio, allo stesso modo gli acquisti nel cyberspace devono essere protetti da una forma di anonimato che tuteli il diritto alla privacy di ogni persona. La possibilità di individuare i gusti di un individuo mediante l'analisi dei suoi acquisti potrebbe essere facilmente sfruttata per reinterpretare l'"utilità" sociale di ognuno di noi da parte di chiunque si trovi in una condizione di potere rispetto ad altri. [10]

LA FISICITA' DEL LINGUAGGIO NEL CYBERSPACE

Nel cyberspace la stessa definizione di "anonimo" rischia di esaurirsi in una questione linguistica. Ciò che manca è di fatto solamente il "nome burocratico", ma per il resto siamo di fronte a un corpo virtuale e a un comportamento di questo corpo che in nessun modo nasconde le caratteristiche comportamentali del corpo reale. L'anonimato nel cyberspace elude semplicemente la parte "burocratica" del linguaggio, mentre mantiene inalterate le qualità e le modalità comunicative che in certi casi sono addirittura potenziate. La possibilità di assumere forme diverse aumenta le potenzialità espressive di ogni individuo.

Una qualità importante del linguaggio nel cyberspace è che i simboli e le metafore utilizzate nella comunicazione non sono espressi mediante forme astratte, ovvero forme che si limitano a "evocare" sensazioni. Tali forme simboliche nel cyberspace dovrebbero diventare indistinguibili dalla stimolazione "reale" di sensazioni nel soggetto ricevente. Il rappresentare un fuoco nel cyberspace non si esaurirebbe nella sua immagine o suono, ma potrebbe produrre la sensazione tattile del calore.

Di fatto il sistema neuronale del soggetto comunicante sarà "connesso" attraverso la rete telematica al sistema neuronale del soggetto ricevente, creando un'unica enorme rete di trasmissione di impulsi. Ogni soggetto sarebbe dunque il singolo neurone del sistema nervoso del mondo. È in previsione di queste mutazioni tecnologiche, e conseguentemente linguistiche, che bisogna interpretare in senso olistico la comunicazione sociale: ciò che conta non è il nome della singola parte, ma il risultato globale che emerge dalla connessione di ogni singola parte con ogni altra. Ciò che conta è il comportamento delle parti e la loro connettibilità, non il loro nome.

È interessante pensare a quella che sarà l'evoluzione delle tag nel cyberspace. La firma non sarà semplicemente un'immagine collegata a un testo, ma potrà avvalersi di più forme mediali che vedranno riunite in un unico insieme la scrittura, l'immagine, il suono, così come le sensazioni tattili e gustative quali il calore, il peso, l'odore etc.

La firma sarà un'"esperienza totale". La logica del linguaggio del cyberspace (nell'ipotesi che la scienza realizzi ciò che promette) dovrà essere reinterpretata in un ipotetico futuro in cui il "nome" non sarà una "necessità" astratta che si limita a descrivere "qualcosa" del mondo, ma sarà una proiezione virtuale di quel "qualcosa".

Una proiezione virtuale che si avvarrà della capacità di simulare ogni sensazione legata alla fisicità di quel "qualcosa" e forse in certi casi anche di una parte della memoria a essa collegata.

BIBLIOGRAFIA:

(1) Le informazioni storiche sugli scrittori di graffiti sono state ampiamente saccheggiate da A. Nelli, *Graffiti a New York*, Lerici, 1978. Altre informazioni possono essere trovate in T. Tozzi, *Dai Graffiti all'East Village* , tesi presso l'Accademia di Belle Arti di Firenze, 1984.

(2) Tratto dallo splendido saggio *Kool Killer o l'insurrezione mediante i segni*, in J. Baudrillard, *Lo scambio simbolico e la morte*, 1976.

(3) Per ulteriori approfondimenti sull'argomento potete dare un'occhiata ai seguenti libri:
- R. Burger, *Virus*, Free Time Editions, Milano, 1988.
- J. McAfee e C. Haynes, *Computer Viruses, Worms, Data Diddlers, Killer Programs and other threats to your system*, St. Martin Press, New York, 1989.
- M. Ludwig, *The Little Black Book of Computer Viruses*, American Eagle Publ., Tucson (Arizona), 1990.

(4) L'elenco è stato tratto da Patricia M. Hoffman, *Virus information summary list*, 1991, Santa Clara, CA.

(5) Testo tratto da un messaggio telematico di UGO riportato nel libro *Conferenze Telematiche Interattive*, a cura di Tommaso Tozzi, Galleria Paolo Vitolo, Milano, 1992.

(6) Per una lista vedi l'articolo *Curiosità: le faccine*, in «Telematicus», vol.1, n.1, e pubblicato anche sulla rivista «Metanetwork 2000», n.1, primavera 1993, Global Publications, Pisa.

(7) Per una lista più completa si legga il messaggio telematico di Alfredo Persivale ai Cybernauti con soggetto *Acronimi* scritto il giorno 8-01-1994 nell'area messaggi Cyberpunk di Cybernet.

(8) Grazie Vitolo per la puntualizzazione.

(9) Testo tratto da *Feticcio*, articolo/messaggio inserito da Fiammetta all'interno dell'area messaggi *Metanetwork Materiali Utenti* di Hacker Art BBS e pubblicato nella rivista su floppy disk «Metanetwork 2000», n.2, inverno 1993/94, Global Publications, Pisa.

(10) Per informazioni specifiche consultare l'articolo di H. Finney, *La protezione della privacy con il denaro elettronico*, su «Extropy», vol.4 n.2, tradotto in italiano e pubblicato nella rivista su floppy disk «Metanetwork 2000», n.2, inverno 1993/94, Global Publications, Pisa.

ELLESSEDI

ALBERT HOFMANN E IL SUO BAMBINO DIFFICILE

Un sorridente e gentile alchimista, perfettamente camuffato da scienziato svizzero, è l'autore di una delle più felici e nobili cospirazioni del secolo volta al benessere della specie umana. Dalle sue provette (o dal suo cappello a punta) ha estratto una delle più potenti pozioni tonico-detergenti per lo spirito della storia.

Il fungo parassita della segale cornuta, l'ergot, dopo continui titillamenti e assidue attenzioni in laboratorio, insinuandosi da vero briccone nei tessuti cutanei del dito di Albert Hofmann, provocò un cortocircuito nel suo sistema neuronale, amplificandogli il voltaggio della consapevolezza interiore, connettendolo direttamente con la Dinamo Celeste. Il suo viaggio di ritorno a casa in bicicletta, pedalando per i sentieri del proprio cuore e in contemporanea per sobborghi di Basilea, hanno già un alone di leggenda.

Con una tecnica cara ai servizi segreti, quella dell'Agente Dormiente, l'ergot era stato richiamato in servizio dopo un'attività di parecchi secoli. Era presente nella Grecia classica, tra gli ingredienti del *kikeon*, la magica pozione assunta dagli iniziati dei Misteri di Eleusi, il primo acid test della storia. Si fece poi notare come uno dei responsabili della resistenza pagana esplosa tra il medioevo e il Seicento, nota come periodo delle streghe. Poi il silenzio vigile, sino all'apice di una nuova crisi cosmica: mentre nei deserti del New Mexico gruppi di scienziati pasticciavano con l'atomo, cercando nuove vie creative per spazzare la vita dal pianeta, mentre l'Europa era nelle mani di serial killer psicopatici che si erano dati alla politica, con chiari programmi per la razza umana (e soprattutto per chi non era alto, biondo e con gli occhi azzurri) — il 19 aprile 1943 l'ergot manipolato e impollinato dalle attenzioni di un curioso chimico trentasettenne, diede alla luce la dietilamide dell'acido lisergico alias LSD. Per chi fosse in vena di speculazioni, ricordiamo che era lo stesso giorno della sollevazione del ghetto di Varsavia ed era la Pasqua ebraica, la festa della libertà...

Era nato un bambino superdotato, il cui benevolo padre ben conscio dei suoi super-poteri cercò di introdurre nella "buona società". L'LSD fece subito ottima impressione tra i dottori del tempio, nell'ambiente medico-scientifico. Fu poi benevolmente accolto da saggi uomini di cultura... ma poco a poco il suo carattere avventuroso e irrequieto lo portò ad accompagnarsi con strane compagnie, a volte non proprio raccomandabili. Dai tranquilli circoli intellettuali mitteleuropei alla folla dei cinquecentomila di Woodstock, quanti strani percorsi... quanti personaggi e quanti avvenimenti sono stati influenzati da quel monello chimico: Ernst Junger e Aldous Huxley, Cary Grant e gli astronauti della NASA, Dubcek e la primavera di Praga, Alan Watts e la riscoperta del buddhismo, i Kennedy e la nuova frontiera, Philip K. Dick e la nuova fantascienza visionaria, Stanley Kubrick e Stanislav Grof, nuovo cinema e psicoterapia, John Lilly e gli studi sui delfini, Anaïs Nin... e naturalmente tutto il caledoscopico circo, Timothy Leary, Allen Ginsberg e gli hippy, l'Estate dell'Amore... mentre già si vocifera sui personaggi che hanno iniziato la *glasnost* e la caduta del muro di Berlino, siamo già arrivati alla terza generazione di consumatori mistici e raver.

Il suo passaggio non è stato indolore, l'essere stato adottato dal movimento antiautoritario nella metà degli anni Sessanta negli Stati Uniti, gli costò la perdita della cittadinanza, fu dichiarato fuorilegge e la sua sperimentazione legale ebbe fine. Strano destino per una sostanza i cui sponsor principali erano stati i due famigerati servizi segreti, la CIA e il KGB, in gara per la ricerca dall'arma chimica totale contro il nemico, e che l'avevano usata in modo criminale su cavie umane inconsapevoli. Un'arma che si era trasformata imprevedibilmente in sostanza sacramentale.

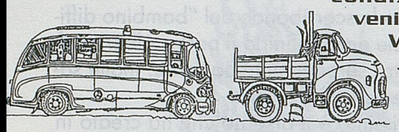
Quando svaniranno la paranoia e lo scandalismo che hanno accompagnato le scorribande del "bambino difficile", termine col quale ama definirlo il padre Albert Hofmann, quando si potrà serenamente parlarne, molte saranno le sorprese che verranno a galla.

Certo comprensibilissimo è il disagio che ha creato in una società in cui l'atto di "rendere manifesta l'anima" non ha più cittadinanza da secoli. Nessuno è passato indenne dalla iniziazione: aprire le porte dell'inconscio ha provocato un fuggi-fuggi di proporzioni epiche e non pochi sono finiti sotto le sue zampe; da troppo non aveva avuto occasione di sgranchirsi le gambe e per giunta non c'era più nessun mandriano che si ricordasse come comportarsi. Per troppo tempo la nostra cultura aveva spinto sotto il tappeto la visione interiore e vedersela sbucare davanti all'improvviso splendente e terrificante senza neanche il tempo di pettinarsi, è una cosa che può lasciare perplessi (se non addirittura fulminati).

L'incoscienza e la faciloneria con cui molti gli si sono avvicinati è stata ripagata con disastrose conseguenze sulla psiche, confrontarsi coi propri fantasmi interiori non è cosa per tutti, soprattutto se questo avviene da parte di adolescenti. I cattivi viaggi purtroppo non sono una leggenda. Le tecniche dell'estasi presenti in tutte le culture arcaiche non erano certo un passatempo né un gioco, richiedevano anzi massimo rispetto per il veicolo e una intensa preparazione spirituale e culturale, luoghi adatti e un controllo da parte di "uomini di potere". Il recupero del rapporto con la natura e col sacro, la riscoperta dei sentimenti e delle emozioni, la coscienza dell'interdipendenza tra tutte le forme del creato e di conseguenza della nostra responsabilità nel rendere il pianeta più vivibile, sono tutti regali che ha sparso in giro quella teppa di bambino arrivato oggi alla verde età di 50 anni. Un bambino inviso alle autorità per la sua capacità di scombinare i ruoli, di mettere in discussione schemi consolidati, di non dare nulla per scontato, di vedere le cose da un altro punto di vista. Un bambino sfuggito troppo presto alle amorevoli cure di uomini che volevano preparare il mondo alle sue performance con maggiore attenzione. Trattato come un pericolo pubblico è venuto forse il momento di riconsiderarlo sotto una luce diversa, meno spettacolare e demagogica, dargli una chance per poter manifestare i suoi super-poteri, per vedere, come si aspetta il suo saggio padre, se sarà capace di trasformarsi da bambino prodigio in adulto coscienzioso.

NOMADS

Vic e Jeremy vivono fra i camion. Lei ha venduto il suo e lui anche: sono in procinto di comprarne uno più grande e migliore. Sarebbero disposti a pagare mille sterline alla donna che glielo sta vendendo, ma dal momento che il motore non è in perfette condizioni vorrebbero uno sconto o che venissero fatte le riparazioni necessarie. Vic metterà tutto a posto mentre Jeremy è in tournée in Europa con il suo gruppo "The Levellers". Lei si tiene occupata ritagliando foto di Keanu Reeves dalle riviste e attaccandole per tutta la casa. È uno scherzo per quando Jeremy tornerà a casa.



Hanno affittato un appartamento a Brighton per qualche mese mentre risolvevano i loro problemi. È stato un anno eccitante per entrambi. Sono stati via (per i fatti loro) giusto qualche mese , volevano stare soli per un po', avere un po' di pace, loro e i due cani, Grim dog e Trebor. È per entrambi la prima volta che vivono legalmente in una casa da quando hanno lasciato i genitori. Pensano che sia uno spreco di soldi: tutti questi pagamenti, gas, elettricità. Non ne vale la pena. Non vedono l'ora di tornare per la strada, ma vogliono vivere un po' più tranquilli d'ora in poi. Porteranno con loro il pulmino ovunque Jeremy registrerà il prossimo album dei "Levellers" e quando lui non sarà occupato con la banda viaggeranno e si fermeranno in giro con i loro amici Scott e Jane. Hanno una vaga idea di poter vivere un giorno in una casa galleggiante, ma al momento tutto ciò che hanno in mente è prendere il camion e tornare per strada. Vogliono essere pronti per aprile.

Penso che sia nella mia natura essere irrequieta, andare in giro senza mai vivere nello stesso posto per troppo tempo. Non ho mai messo radici da qualche parte. Non vengo da nessun posto in particolare. I miei genitori non hanno mai vissuto in un posto per più di due anni, sono come me, non si sono mai stabiliti da nessuna parte, non hanno mai avuto un buon rapporto con il lavoro e cose del genere. Me ne sono andata di casa quando avevo quindici anni. Io e il mio tipo abbiamo vissuto in una tenda perché non avevamo nessun altro posto dove stare. Ho incontrato il suo migliore amico che studiava a Birmingham. Lui diceva che avrei potuto andare a vivere con lui e alla fine ho deciso di accettare l'offerta. Ma le cose non funzionavano bene, era uno studente modello e io non ero proprio adatta a questo stile di vita.

Ho incontrato dei traveller, molti dei quali squatter, che vivevano in camion e case occupate orribili, posti senza acqua, senza elettricità. Uno di loro era chiamato Pinner, e io pensavo che lavorasse in una miniera di carbone, che era sempre davvero sporco.

Fondamentalmente andavamo nei pub a passare il tempo. Ci stavamo tutto il giorno. Siccome passavo tutto il tempo con questi ragazzi, fra me e il mio tipo è finita. Sono andata con loro a Nottingham con il camion. Credevo di aver fatto un'ottima cosa quel giorno e lo chiamai dicendogli: "Hey, siamo a Nottingham è fantastico". Lui mi disse soltanto: "Non ti disturbare a tornare".

Quando mi cacciò non sapevo dove stare, così mi sistemai in queste case occupate per un po'. Dormivamo alla meglio, spesso, quando non avevamo voglia di camminare per tornare a casa la notte, fuori dai pub. Erano sistemati tra una serie di case a Moseley. Birmingham può non sembrare il posto ideale per dei traveller ma il villaggio di Moseley, dove ci sono tutte le case occupate, è veramente un posto carino, come un villaggio dentro la città con alberi e parchi. Avevo diciassette anni allora e fu il primo anno che andai a Glastonbury, partecipando ai festival e iniziando a viaggiare.

Pinner, il tipo con cui uscivo, aveva un piccolo Bedford, un vecchio pulmino con trenta posti. Il parabrezza si era fracassato così era un vero incubo guidare quando andavamo in giro per i vari festival: faceva un freddo cane, il vento soffiava attraverso il parabrezza e ci raggomitolavamo tutti dietro nella cuccetta. Era orrendo.

Non ero mai stata a un festival prima di allora. Avevo sempre vissuto in campagna o al Nord dove non c'erano mai stati dei veri e propri festival. Ho pensato che era davvero strano. Confuso. Questa è stata la mia prima impressione: la confusione. Era eccitante. Non avevo mai visto così tanta polizia e così tante droghe. Io non ho preso niente. Bevevo solamente tutto il tempo. Non avevo mai visto dei *teepee* prima: ce n'era uno enorme a Pilton quell'anno e pensavo fosse davvero strano che la gente potesse vivere dentro cose del genere. Non ho curiosato molto in giro. Non sono mai stata molto socievole, ma mi divertivo a camminare e incrociare gruppi di persone. Passavo il tempo divertendomi a inseguire la gente che delirava. Mi piaceva farlo, mi tirava su e mi facevo un sacco di risate.

Amavo le band che suonavano dal vivo che allora erano ovunque. Era quando i rave iniziavano a prendere piede, ma c'erano ancora le bande, in particolare era il periodo dei traveller a Glastonbury. Questo fu il periodo in cui vidi i "Levellers". Incontrai Jeremy per la prima volta e pensai: "Oh! È veramente carino". Due anni dopo iniziai a uscire con lui. Pensavo che la situazione fosse eccitante, con tutta quella gente: non avevo mai visto così tanta gente riunita prima di allora. Era bellissimo. E non aveva nulla a che fare con le "mode". Negli ultimi anni è diventato di moda essere un traveller o un occupante, e le persone che hanno vissuto per la strada per anni sono diventate un po' snob al riguardo. Non era così una volta. E per me era davvero tutto nuovo. Se avessi detto a qualche mio compagno di scuola o a chicchessia: "Oh, vivo in un camion con una banda di tipi con i dreadlock" avrebbero pensato che era una cosa tremenda e orribile, ma ora se ne sente parlare in giro tranquillamente. È un po' una moda.

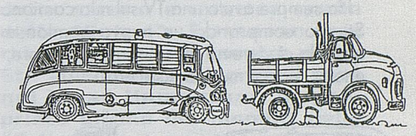
Mi sono ammalata quell'estate. Non avevo abbastanza esperienza per curarmi da sola, ero agli inizi e irresponsabile. La gente con cui stavo mi aiutava ma non troppo bene. Bevevano e prendevano varie droghe tutto il tempo. Per loro mangiare non era una priorità. Dopo la stagione del festival ritornammo a Brighton e mia mamma e mio papà erano lì giusto da un paio di mesi; così, alla fine, andai da loro. Stavo davvero male. Dovetti farmi ricoverare per malnutrizione. Avevano letto sui giornali tutte le stramberie dei festival e dei "viaggiatori". Mia madre pensava fosse abbastanza eccitante e carino. Andando sul discorso avrebbe detto: "Ah, sono i tuoi amici?", ma non avrebbe mai cercato di fermarmi.

Dopo tutto questo andai a Nottingham. Facevo spesso colletta con la mia amica Lou, circa un anno e mezzo fa, quando ero disgustosamente "abbestia". Mi ci divertivo. Lei stava in piedi facendo tintinnare i penny e il mio ragazzo, Daz, faceva giochi di prestigio. Io stavo dall'altro lato della strada e chiedevo soltanto soldi, di solito prendevo sempre più di loro. Probabilmente perché canticchiavo, avevo una parlantina più sciolta, un po' più di storielle come dar da mangiare ai cani o non riuscire a mandare avanti il bilancio di casa, che era una grossa balla perché vivevo in una casa occupata e non avevo nessun affitto da pagare. Mi dava qualcosa da fare, andare a far colletta era meglio che starsene seduti a far niente tutto il giorno. Parlavi con la gente e alcune persone erano molto gentili, ti davano cibo o altre cose. Se ci fossi andata con i cani la gente mi avrebbe portato bidoni di cibo per cani. Non mi rendevo conto che era illegale. Non mi arrestarono mai ma una volta chiesi dei soldi a un tipo che mi diede due sterline e mi disse: "sono un poliziotto in borghese e quello che stai facendo è illegale, è meglio se te ne vai ora".

Ho provato a farlo anche a Londra ma è praticamente impossibile, c'è troppa gente che lo fa. Ti dicono dietro di tutto: "Vai a lavorare!", "Caprona!" o cose del genere. Ma ci fai l'abitudine. Una volta mi hanno picchiato solo perché sembravo "sgarbata". Io e il mio ex, Daz, una volta stavamo facendo colletta a Nottingham e facevamo casino fuori da un club. Deve aver detto qualcosa di troppo a qualcuno perché un enorme tizio uscito da un club dietro l'angolo, una montagna con sei ragazzi asiatici, spuntarono all'improvviso e ci riempirono di botte. Il tizio grosso, un ragazzo bianco, mi picchiò davvero malamente. Ma succedono spesso di queste cose a Nottingham. Al tempo eravamo una perfetta coppia di sbandati, credo. Io sono di natura una persona poco pulita e trasandata e Daz era veramente sporco ma sembrava che la cosa gli stesse a pennello, non lo si poteva immaginare in altro modo. Per un periodo mi è andata bene perché viaggiavo da sola, senza un mezzo, incontrando altri gruppi di traveller e girando con i loro camion. Quando ho incontrato Daz e ho iniziato a girare con lui è diventato tutto più scomodo. Lui aveva due cani, io anche, così ci ritrovammo con quattro cani e accumulammo un bel po' di pulci. Divenne impossibile girare, così risparmiammo e prendemmo un camion.

Il mio primo camion era un minibus con un motore serie BMC A. Lo pagai settecento sterline, davvero tanto. Tornando indietro non pagherei così tanto per quel camion; quelli sono buoni camion per lunghe distanze ma li devi usare sempre perché ne valga la pena. Tolsi tutti i sedili, ci misi un letto, una cucina e rivestii tutti i lati con pannelli di legno: forse era un camion classico e stereotipato per viaggiare ma veramente ben isolato dal freddo.

Avere un proprio mezzo è un altro paio di maniche. Prima cosa diventa tutto più difficile. C'è tutta la parte legale, la manutenzione e il parcheggio. Arrivare in una città sconosciuta e non sapere dove fermarsi può diventare una vera menata. Una volta, ad esempio, andammo a Liverpool pensando che ci dovesse essere per forza un posto dove fermarsi, molta gente parcheggiava al Wirral oltre il fiume. Ci andammo e non c'era nessuno, nessun posto per parcheggiare in tutta la città, così ce ne dovemmo andare. Delle volte finisce che vai a chiedere alla polizia; può sembrare ridicolo, ma sono le uniche persone a cui puoi chiederlo. Io l'ho fatto migliaia di volte. Una volta siamo stati scortati dalla polizia in un posto vicino a Glastonbury chiamato Ivythorne. Per fortuna non ci hanno guidato proprio fino al posto o non saremmo stati troppo i benvenuti.



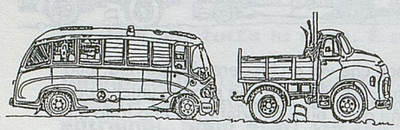
Daz conosceva della gente a Bradford così ci andammo. C'erano moltissimi posti dove fermarsi fra le case occupate e anche fra altre case. Non si potrebbe fare una cosa del genere a Brigthon, ma lo puoi fare al Nord perché la gente se ne frega. Non sono così indiscreti e snob come sono al Sud. C'è una grossa comunità asiatica a Bradford e quella gente non fa domande e non sta a chiedersi perché c'è un grosso camion parcheggiato di fianco a casa loro. Non gli dà alcun fastidio, non li riguarda. La gente sembra più amichevole e gentile. Al Nord non c'è tutta quella roba cosmico-hippy e questo mi va bene.

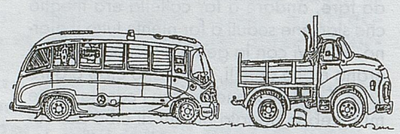
Principalmente la gente ama far casino, l'immagine dell'"ubriacone" è ancora molto forte qui al Nord. Quando andammo da Cornwall a Birmingham il mio amico Boop aveva un vecchio camion della BBC per trasmissioni in esterno con la scritta BBC sulla fiancata e tutti ci scherzavano sopra per il fatto che poteva diventare "Birmingham Brew Crew" (la compagnia della birra di Birmingham). Questa è l'immagine che al Sud hanno della gente del Nord, veramente "abbestia": dreadlock, jeans stracciati. Può anche essere vero in un certo senso, non gliene frega un cazzo, ma li trovo più simpatici e amichevoli. Sembrano essere più pratici e a loro agio nei camion e si divertono. Se ti fermi con il camion, lì in giro, ad esempio, la gente può essere contrariata, non parlarti per tre giorni e poi magari ti chiede di andartene.

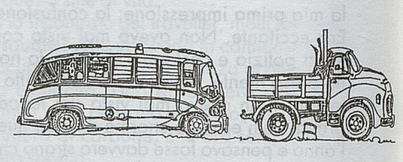
A Bradford i traveller, tutti i punk e gli occupanti erano soliti andare al "One in twelve", un club punk. Avevamo una squadra di biliardo e facevamo gare tutte le sere contro i pub tradizionali. Tutti ci partecipavano volentieri. Non c'era nessuno che diceva: "ci fanno schifo le vostre strane

abitudini". Probabilmente perché era una zona di lavoratori e ci prendevano per quello che eravamo, la sotto-classe urbana che cerca di costruirsi una propria vita a suo modo, e ci rispettavano per questo. Non ci sono misticismi nel vivere in un camion per me, ha un senso solo dal punto di vista pratico. Sono sempre a corto di soldi e ti fa risparmiare. E odio la convinzione di molti hippy secondo cui non devi avere niente, che se hai una tv e un video nel tuo camion c'è qualcosa di sbagliato in te. Loro dicono: "non devi avere una TV, ne verresti risucchiato". Patetico.

Ho sempre avuto una TV sul mio camion. Stiamo comprando un nuovo camion e quando ci vivremo avremo un generatore, una tv, video, musica eccetera.







Penso ci sia una grossa differenza tra la maggior parte dei punk e i traveller "cosmici". Non ho molto tempo per le storie da hippy, probabilmente perché sono proprio cinica. Non sono per questo genere di misticismo. Non sono d'accordo con la band del mio fidanzato, ora come ora, per la sua romantica idea di traveller che cresce. I bambini si immaginano tutti questi bus dipinti come carovane romane, gente seduta intorno al fuoco del campo. Tutti quelli che sono stati per strada sanno che sono tutte stronzate.

Viaggiare è giusto un buon modo di vivere in termini pratici. È poco costoso, ti muovi, vai dove vuoi, fai quello che vuoi. E senti davvero di vivere fuori dalla società, che è quello che voglio.

Sono davvero una persona antisociale. Tutti a Brighton mi conoscono come la donna più infelice della città. Non faccio amicizia facilmente e trovo la società snaturata e contorta. Sono una delle poche persone che conosco a essere fiera di far parte della classe operaia. Ma la cosa pesante per la classe operaia in Inghilterra è che gli operai si vergognano di se stessi e pensano che devono sempre tendere al successo, andare oltre, valorizzarsi. Non ne vedo la ragione.

Questo è quello che la società è, essere sempre alla ricerca del successo, progredire. Per cosa? Non voglio valorizzare me stessa davanti a nessuno. Non voglio essere come tutti gli altri.

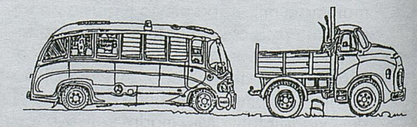
Sono una snob invertita; non c'è qualcosa di cui sono davvero fiera ma non posso farci niente. I traveller che sentite chiamare "Giles", i cui padri sono manager di banche o giù di lì, io non li sopporto. Ho lavorato in una fabbrica per un po' quando avevo sedici anni e non pensavo che fosse al di sotto di me. Non c'è niente di male nel fare un po' di duro lavoro e lo farei se e quando ne avessi bisogno. Lo farei anche adesso se avessi bisogno di soldi per qualche ragione.

Molte di queste persone vengono dalla classe media e non hanno mai neanche sognato un lavoro del genere. Sono quelli che mirano a essere i grandi "assaggiatori" di droghe, che hanno sempre i camion più belli perché mamma e papà gli danno i soldi. Non voglio dire che tutti quelli che vengono dalla classe media sono così, alcuni di loro mi piacciono; quelli che sono ingenuamente convinti e che trattano tutti come loro pari. Ma gli altri sono diversi. Sono quelli che diventano traveller snob: "Oh, io viaggio da molto più tempo di te". E sono quelli che passano tutte le fasi del "viaggiatore", chi è passato dall'essere "l'alternativo" con i dreadlock e le droghe e chi si è tagliato i capelli ed è diventato il tipo "spiral tribe" e si aggira con gli "Spiral tribe" e va ai rave. Londra è piena di gente così. Voglio dire: questo non è "viaggiare", starsene parcheggiati a Brixton tutto l'anno. Organizzano questi rave e fanno pagare anche quattro o cinque sterline per entrare. Tutto quello che gli interessa sembra essere il denaro. Tutti per loro diventano fessi a cui spillare soldi. Questo è il genere di gente con cui ce l'ho. E ne conosco tanti. I *Wankers*. Di fatto ho picchiato una delle loro ragazze l'altra settimana. Mi aveva davvero rotto. Brutta stronza. È una di queste modaiole, girava con Chris di RDF, adesso si è tagliata i capelli e gira con i raver perché va di moda.

Sono sempre più disillusa. Magari è perché sto crescendo. Era davvero grande all'inizio quando ho cominciato a viaggiare, ma avevo diciassette anni ed era tutto divertente, non avevo preoccupazioni. Ora non credo più a tutta questa storia dei "raver", il fatto è che l'unica cosa che gli interessa è fare i soldi. E non credo al modo in cui la gente ha perso le illusioni, se capisci quello che voglio dire. L'apatia è dilagante. Non posso sopportarlo. Come per lo "Skool Bus". Una grande idea ricca di potenziale ma che è solamente starsene seduti ad arrugginire a Bristol. È triste. Non riesco a capire il motivo di tutta questa apatia di pensiero. È duro andare avanti quando tutto sembra venirti contro. Cose come la campagna dei mass-media quest'estate appoggiata dalle forze dell'ordine; quando dilaga fra la gente, la gente inizia a odiarti. Lo fanno nella tua testa. E le droghe sono un fattore rilevante, le droghe pesanti e l'eroina sono molto convenienti e facili da trovare ed è un altro fattore importante. Sarei curiosa di sapere se si tratta di una cosa fatta deliberatamente dallo stesso governo. È molto conveniente per loro che la gente usi l'eroina, la tiene buona. Tutte le droghe chimiche proliferano ovunque. E quando è stata l'ultima volta che hai visto questo genere di spot antidroga alla TV?

Comincio ad averne abbastanza anche dei festival. Continuo ad andarci perché ci puoi incontrare gente che non vedi da tempo ma l'eccitazione che provavo una volta sta diminuendo per me. Ho avuto una brutta esperienza a Castlemorton. Me ne stavo seduta nel retro del camion a guardare la TV tutto il tempo. Ho venduto molta birra, pensavo, che è quello che faccio ai festival, cucinare e vendere birra.

Ma viaggeremo ancora. Quando io e Jeremy avremo comprato questo nuovo camion lo faremo. L'appartamento è soltanto una rottura per noi: Jeremy non è veramente sicuro di quello che farà e io ho passato un anno incasinato sulla strada. Ho lasciato Daz; sono rimasta incinta e ho abortito naturalmente, perché guidavo tutto il tempo e perché ero stressata dal fatto di litigare con Daz continuamente o per tutte queste cose insieme. Ho una marea di mandati di comparizione al momento. Guidando senza patente ho tirato giù il muro di un giardino a Glastonbury. Il camion era assicurato ma l'assicurazione non era valida perché non avevo la patente. È stato divertente perché dopo averlo fatto l'ho raccontato sul posto ad alcune persone. Mi hanno chiesto dove fosse successo e altre due o tre persone avevano tirato giù esattamente lo stesso muro. C'è un posto in fondo a questo vicolo e non puoi fare inversione quando arrivi alla fine, devi fare retromarcia. Non puoi vedere quello che stai facendo e per via di una leggera pendenza sono uscita di giri e sono tornata indietro. L'ho soltanto urtato a una velocità di 0,1 miglia orarie ed è crollato al suolo. In soli dieci minuti è arrivata della gente e l'ha ricostruito. Ho pensato che lo facessero spesso per incassare l'assicurazione. Gli diedi il mio nome ed ecco che mi sono fregata da sola perché non ho la patente. Su tutti i documenti c'era il mio nome. Ho avuto molti problemi quest'estate: quando la polizia ti ferma devi seguirli in centrale con tutti i documenti di guida. Dubito che finirò in tribunale. Tutti i mandati di comparizione li rimetto nella casella della posta. Ma ho preso già un paio di lezioni di guida e guido comunque meglio di Jeremy, credo: lui non lo fa mai. È più facile comunque guidare un camion perché la gente ti lascia passare. Abbiamo anche una macchina ma mi fa davvero paura guidarla. Mi sembra piccola e vulnerabile. Non posso più aspettare per prendere il nuovo camion.



Racconto Orale Di MARK Degli 'SPIRAL TRIBE'

Nell'estate del 1991 i vecchi festival hippy iniziarono a diventare luoghi di musica rave. Molti dei vecchi traveller continuano a guardare con sospetto a questi nuovi raver. Odiano il casino e molti di loro odiano anche queste nuove droghe sintetiche come l'ecstasy e i "vistosi" spacciatori che le vendono. Ma la maggior parte odia l'attenzione che questi rave attirano. Nel 1992 il numero dei raver partecipanti aumentò a tal punto che non si vedeva così tanta affluenza dal festival del 1985 di Beanfield.

I festival rave nacquero e si svilupparono dalle feste nei depositi e da rave illegali degli ultimi anni Ottanta. Gli "Spiral Tribe" furono fra i primi e sono tuttora i più conosciuti fra tutti i sound system che portarono il rave nei festival durante l'estate del 1991, ma ce ne sono molti altri come i "Badlam", "Circus Warp", "Circus Normal", "Liberator" e "Circus Irritant". I sound system non sono organizzazioni formali, sono soltanto liberi gruppi di persone, ma le feste che fanno sono super-organizzate. I cosiddetti raver vengono a conoscenza di un numero di telefono alcuni giorni prima di un evento, attraverso volantini, il passaparola o ascoltando le radio pirata. Alcune ore prima della festa il telefono gli darà un indizio per trovare il luogo nella cui zona si riunirà la gente. Quando l'area è stata occupata il luogo esatto viene comunicato. L'idea è quella che nel tempo impiegato dalla polizia per capire cosa sta succedendo il posto sarà talmente pieno di gente che diventa difficile uno sgombero.

Tredici membri della "Spiral Tribe" furono arrestati dopo il festival a Castlemorton nel 1992, quando oltre ventimila persone parteciparono a una festa di otto giorni.

Mark era uno degli arrestati. È sulla trentina, un uomo carismatico e di bella presenza, è uno degli elementi centrali degli "Spiral Tribe" e uno dei loro maggiori ideologhi, propagatore dello strano e mistico credo dello "Spiral". È intenso, ma ride quasi sempre mentre parla. Sta vivendo in una grande casa nel West Hampstead di proprietà di uno dei membri della "Tribe". Nel seminterrato si trova uno studio di registrazione, dove si sentono cassette techno quasi tutto il giorno. Il loro vicino di casa ha reclamato all'assessorato salute e ambiente.

Le magliette degli "Spiral Tribe", caratterizzate da motivi a spirale e dal loro mistico numero "23", erano famose nell'estate del 1992. Dopo Castlemorton gli "Spiral Tribe" hanno ottenuto un contratto discografico col la Big Life Label. Sono stati scritturati da Jazz Summers, che una volta era il manager dei Wham!.

È "Spiral". Non c'è un vero inizio. Forse il giorno più importante è stato quando portammo il sound system fuori da Londra, dove facevamo i rave party, per andare ai festival. Non fu una decisione conscia, le decisioni non fanno parte di questo processo. Evidentemente, era il momento giusto.

Il primo festival a cui andammo fu per il solstizio d'estate del 1991 che, visto i giorni e il periodo, non si svolgeva a Stonehenge, ma in un posto più facilmente raggiungibile. Quell'anno fu a Longstock.

Ero un 'anima scettica allora, ma mi successe qualcosa che non mi era mai capitato prima. Successe e basta. Non mi ero mai sentito energico come allora. Eravamo totalmente incantati dalla cosa nel suo complesso. Come un sound system uscimmo dalla porta principale e ancora non siamo ritornati.

La polizia era presente ovviamente in forze e gli elicotteri volavano sopra le nostre teste. Un periodo drammatico stava cominciando. Il wee-kend successivo andammo a un altro festival e poi all'altro ancora... Quell'estate eravamo sempre fuori, una non-stop. I week-end divennero settimane intere.

In quel periodo avevamo un camper Luxton che non funzionava molto bene. Ci mettevamo sopra il sound system, chiedevamo in prestito a qualcuno la carta AA (l'ACI inglese, *N.d.T.*) e facevamo qualche telefonata. Questo ci aiutava ad arrivare vicino ai posti bloccati dalla polizia rimanendo però fuori dalla loro portata. Il sound system trasmetteva così fuori da quella zona.

Ci sono alcune persone che si lamentano e lo fanno a gran voce, piagnucolano e fanno i capricci. Forse hanno delle ragioni dal loro punto di vista ma per quanto ne sappiamo noi ai festival si sente solo musica senza sosta. La techno è una musica folk. Mai è esistita musica popolare così accessibile e forte...

Al primo solstizio c'era un ragazzo che veniva la domenica mattina a chiederci di abbassare la musica. Questa gente ha probabilmente viaggiato per anni, ma noi abbiamo passato l'inferno e "le inondazioni" per portargli questo sound system gratis e farlo funzionare. In questa situazione noi siamo molto cortesi, ma non in un modo del cazzo. C'è così tanta gente che ha provato a tenere insieme questa cosa per così tanto tempo che non vorremmo restare in prima linea se non per richiesta popolare. Noi facciamo la musica della gente.

La musica ha uno straordinario effetto karmico su ogni persona che l'ascolta: ti trasporta nei regni dello sciamanismo. Ci puoi chiamare technopagani, o come vuoi, ma quelle della techno sono davvero delle energie fondamentali. "Spiral Tribe" è un concetto che prova a togliersi le etichette proprio essendo "Spiral Tribe", tutti: il tutto è intercomunicante. E ora è un grande momento. La tecnologia sta accelerando notevolmente, ma è anche accompagnata da un processo globale di realizzazione personale.

Non c'è una vera e propria divisione tra noi e i vecchi "traveller" di Castlemorton. È una cosa inventata dalla stampa. È stato dopo Castlemorton, dopo gli arresti e le azioni legali nei confronti degli "Spiral Tribe", che abbiamo iniziato a dichiarare a ogni organo di stampa che non c'era nessuna differenza tra traveller e raver. Da allora le cose sono andate bene.

Avevamo lasciato Castlemorton di venerdì e siamo incappati in un posto di blocco della polizia. I "ragazzi" (i poliziotti) dicevano: "stiamo facendo solo il nostro lavoro", e ti bastava un momento per capire che dicevano la verità. Sono le formiche-soldato sul formicaio delle convenzioni. Ci hanno sequestrato tutti i veicoli, in tutto sette-otto, così siamo rimasti senza casa, senza sound system e senza luci.

Ci hanno tenuto in cella per una notte e poi, il giorno dopo, davanti alla corte ci hanno rilasciato alle più rigorose condizioni di libertà vigilata. Dovevamo riferire i nostri indirizzi tre volte la settimana, non importava dove stavamo. Così siamo stati mollati in mezzo al diluvio, senza soldi, senza possibilità di trasporto, senza vestiti. Ci siamo accampati davanti alla porta della stazione di polizia per più di due settimane: un po' troppo imbarazzante per loro. La situazione si è infatti completamente trasformata in protesta e la popolazione locale ci ha portato tele cerate e sacchi a pelo. Non c'era solo il nucleo duro dei vecchi ma c'erano anche famiglie e bambini.

La polizia riteneva che fossimo i responsabili per Castlemorton. Sette di noi dovettero presentarsi in tribunale dopo due mesi con l'accusa di molestia. Ma noi preferiamo chiamarla "nuova visione" pubblica. Alcuni ci criticano dicendo che abbiamo esagerato, fornendo lo spunto al governo per attaccare una cosa che altrimenti sarebbe andata avanti indisturbata, ma quello che abbiamo fatto noi è stato di creare un elemento catalizzatore. Ci sono grosse ingiustizie e grossi errori e noi stiamo in piedi e ci stanno contando. Apparentemente le sentenze sono pesanti. Non lo sappiamo. Potrebbe accadermi di essere rinchiuso per un paio d'anni. Il modo in cui la vediamo, è che ogni genere di polarità negativa genera il suo positivo.

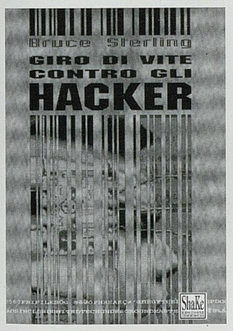
A Castlemorton abbiamo fatto sei giorni non-stop. A Camel-Ford nell'agosto del 1991 quattordici giorni, ventiquattro ore su ventiquattro. Fai esperienza di un mondo che non sapevi esistesse. Il sole tramonta e la luna sorge, vedi il mondo che gira. Il mio record è di nove giorni senza dormire. È una cosa sciamanica.

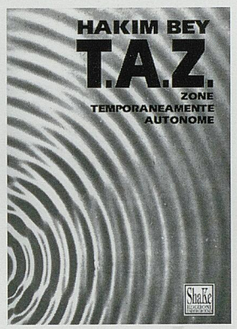
E se arrivano a chiederci di abbassare, mi dispiace, non lo faremo! Alziamo il volume in ogni caso. Se hai voce, grida. Il nostro motto è: "Fai un po' di fottuto rumore".

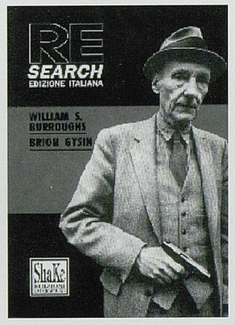
VIDEOZINE CYBERPUNK vol. II
Videocassetta VHS con libretto,
Filmati di: Realtà virtuali a basso costo, Movimento Anticopyright, Cyberartisti, Traveller, Raver, Black Ice, Cyber comics, Technomusic, Hacker
90 minuti Lit. 25.000

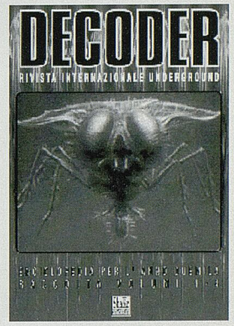
Raf Valvola Scelsi NO COPYRIGHT
Per un nuovo diritto positivo dell'uomo.
Un testo che chiarisce la questione della trasmissione del sapere nella società postfordista.
Dal software al problema generale.
pp. 272 Lit. 18.000

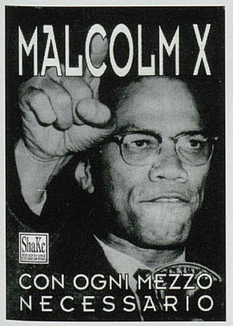
RE/SEARCH Edizione italiana
J.G. Ballard
Antologia del grande anticipatore del futuro prossimo venturo.
Contiene 29 saggi originali inediti di non-fiction
pp. 272 Lit. 20.000

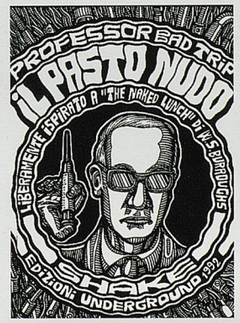


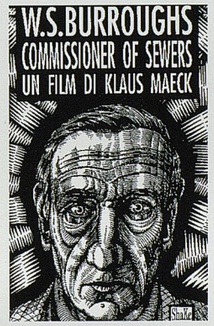


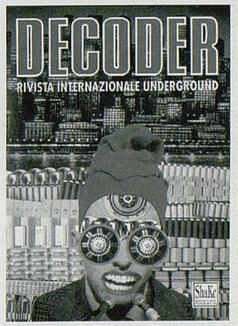












GIRO DI VITE CONTRO GLI HACKER Bruce Sterling - Testo fondamentale per chi desidera conoscere le dinamiche del cyberspazio pp. 254 Lit. 18.000 • **T.A.Z. Hakim Bey** - Dalle comunità dei pirati di Captain Mission alle comunità telematiche Cyberpunk. L'elogio del nomadismo psichico in un saggio che è già un classico delle controculture pp. 175, 80 foto Lit. 15.000 • **RE/SEARCH** Edizione italiana **W.S. Burroughs - B. Gysin** - Questo libro rilegge "il demone" Burroughs a partire dai movimenti e dalle scene più radicali pp. 200 Lit. 20.000 • **VIDEOZINE CYBERPUNK vol. I** - Antologia di futuri contemporanei VHS, durata 80 min. Lit. 25.000 • **DECODER ENCICLOPEDIA PER L'ANNO 2.000** - Raccolta volumi 1-4 Lit. 16.500 • **Malcolm X CON OGNI MEZZO NECESSARIO** - I discorsi e le interviste dell'ultimo anno di vita. Uno strumento indispensabile per la conoscenza delle lotte radicali nere pp. 224, 20 foto Lit. 15.000 • **Professor "Bad Trip" IL PASTO NUDO A FUMETTI** Introduzione intervista a Fernanda Pivano pp. 80 Lit. 20.000 • **COMMISSIONER OF SEWERS William Burroughs** Un film di Klaus Maeck in VHS 60 min. altamente professionali Lit. 35.000 • **CYBERPUNK ANTOLOGIA DI TESTI POLITICI** Il ritorno ruggente della stampa underground, 33 metri di citazioni positive sulla stampa italiana, 12 edizioni, pp. 224 Lit. 15.000 • **DECODER 8** - Rivista internazionale underground, B. Sterling, Mondo 2000, G. Harwood, Attualità di Malcolm X, P. Moroni, Katodika, Cromosoma X, N. Balestrini, Stelarc, Terminal Lit. 7500.

SHAKE EDIZIONI UNDERGROUND
via C. Balbo 10, 20136 Milano - tel. 02/58317306
Distribuzione Unicopli 2, tel. 02/70200611

ShaKe EDIZIONI UNDERGROUND

DECODER 9

LA TECHNO-FAMIGLIA NON HA BISOGNO DI MINISTERI!

L. 7500